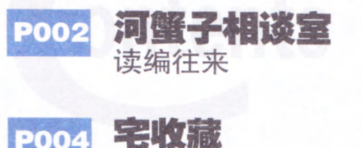


动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MANIA
94
二次元狂热
小田刈月
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品
随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
『Aquabianca』
1 全新闪卡形式"3D立体纹路"
舰娘 夏季限定 水着 立绘 闪卡
白露改
4GB DVD光盘
2
ゆきひら
お食事処
《食戟之灵》
幸平饭店主题
加大便携便当包
花海妖精面码酱
专访半次元人气coser 冰靥
Relife企划，您的私人心理管家
从脱坑秘籍，到『Relife重返17岁』的全面解构
十分抱歉您的水着英灵已停机
『Fate/Grand Order』斯卡哈的夏日海岛之旅
自深深处，在细节中追寻夏日风物诗
山阴道圣地巡礼之旅·岛根篇
群星闪耀之时
有关凉元悠一和『星之梦』的十二年回忆
3 天朝原创同人海报x2
『少女与战车』海报x1
『闪乱神乐』海报x1
4 雷姆&拉姆全身纸模
爆买！打CALL！跟C90撞车啦！
第三次横滨观舰式侦查报告
吾家有女初长成
浅谈『天真与闪电』与近年日本亲子题材动画
黄油进军天朝的前奏已经奏响？！
HIKARI FIELD&方糖社社长间访谈



动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MANIA
93.5
二次元狂热
8月末上市





*标◎的内容收录在光盘中 请对照观看

欢迎光临二次元狂热官方旗舰店
选购“二次元狂热出品”产品

二次元狂热



本期封面作者：四夕
本期封底作者：擀面棍子

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行：稗田
编辑：如月千华、小黑、文句、Haru
美术：塔里、小茧、三白

微博：http://weibo.com/2dmania
稗田：http://weibo.com/vonglaz
如月千华：http://weibo.com/kidhisame
小黑：http://weibo.com/u/1841529455
信箱：jediliao@163.com
　　　2dmacg@sina.com
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~



新浪动漫

首席网络合作媒体

合作同人社团













河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@163.com 或 2dmacg@sina.com（不用按格式填也可以哟～）
2，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，给我们留言



开学啦！然而河蟹子并没有暑假，只好看着 relife 怀念下青春的美好，为什么路上就遇不到基佬一样的眯眯眼给我喂药呢？
还好本季有 newgame 和天真与闪电来补充能量～河蟹子 Fight on！





95 封底作者：ALLENES 出自 Nerium Oleander（Sakaki Workshop 出品）
95 封面作者夏乡 PX 2905460

[寄语选登]

姚鸣远　男　学生
河蟹子家里是不是满屋子的手办……不闹了。高考完了，本以为可以入个 PSV，没想到经济居然还受限制，只得继续 PSP 空轨的旅程了，求安慰。编辑部们平常都玩什么？手游还是主机，求联机。

：编辑部也曾有过一段大家捧着 PSV 联梦幻之星的美好岁月呢……【望天】可惜掌机终究还是没有撑过手游的侵略……编辑部现在大家都为了紧追潮流对着手机忙着刷刷刷抽抽抽啦！现代生活中整段休息时间越来越少，对河蟹子来说，这种低门槛的娱乐形式大概更合适吧……
顺便，某编辑表示非常期待 BF 系列新作，又及某编辑沉迷足球系游戏不能自拔（车球枪还差个发车的老司机！）

张敏　男　QQ734646686
最近竟然有人看了我在 2DM 上发的寄语后加了我 QQ，我们算是交了个朋友，真是让我惊呆了

:2DM 百合网已上线…这就是二次元奇妙的缘分呢，希望通过 2DM 能有更多志趣相投的人成为好基 / 姬友哦

りこ　男　待上大学的半宅
おつは～！买了一大箱 2dm，但第一次回函，会不会被念到呢～？！紧张……对于编辑，我有话要说：别熬夜！

：不熬夜什么的……难度这么高的事情，河蟹子和编辑们都做不到啊！ Σ(°　△°　III)︴

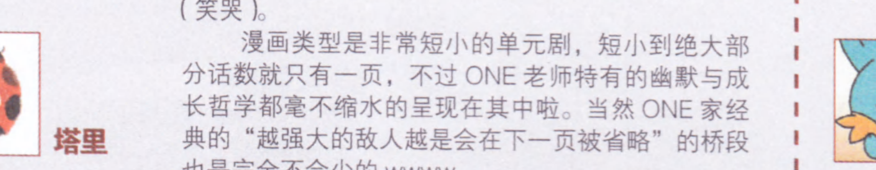
[编辑部安利屋]



『魔界のオッサン』（魔界的大叔）

作者：ONE

趁着灵能正播顺手推一把 ONE 老师的另一部作品——『魔界的大叔』。
故事讲的是魔界一户五口之家的平凡琐事——尽管这一家人作为魔界住民外貌都有点规格外，不过有趣的地方就在于看这家人像我们这些普通的人类一样烦恼着诸如学习、恋爱，或者就业之类正常无比的事情。不过后面勇者大军都打进魔界了家里二男还一心只纠结考试成绩这事儿能不能算平凡就只能待议了（笑哭）。
漫画类型是非常短小的单元剧，短小到绝大部分话数就只有一页，不过 ONE 老师特有的幽默与成长哲学都毫不缩水的呈现在其中啦。当然 ONE 家经典的"越强大的敌人越是会在下一页被省略"的桥段也是完全不会少的 wwww



塔里



『イエステディを歌って』（昨日之歌）

作者：冬目景

今天给大家介绍一部前阵子因更换动画风格饱受诟病的作品，与动画不同原作漫画风格更加硬派，剧情也更加细腻。
登陆火星这一直是人类的一个梦想，而改造火星使之适宜人类居住则更是一个远大的目标，本作的故事正是几百年后的人们已经完成这些梦想的故事。故事中的人物们面对的敌人就是这些如同人类大小的蟑螂，而人类也从各式各样的动物身上获得相应的能力来强化身体，在看漫画的同时还能了解很多动物、昆虫的一些小科普是一件非常有趣的事情，故事中有很多让人思考要如何与自然动物相处的地方，很好的描述了一个弱肉强食的自然世界。亚洲联邦中国队的出现更是成为本作中一个吸引人的很大亮点！
当人类不再是食物链的顶端的时候我们的命运又会变得如何呢？我们又该如何的面对这样的世界？



文句

空痕　男

近三年第一次写回函，本来想一直做一个默默的支持者（才不是怠惰呢），然而随着与2DM相伴时间的增加，想要与编辑部的大大们交流一下的想法就越来越浓厚，最终化为了这封回函。自从第一次看2DM，我就深深的被震撼了，其多元的内容和深刻的文章让我认识到二次元的世界是如此宽广，而我是如此渺小，也更坚定的我在二次元的路上走下去的决心。（我会说我一开始是被精美的赠品和封面吸引的吗？）。作为一个二次元居民，我十分的希望能有更多的人了解到二次元的美好，2DM正是有着这样的魅力。希望2DM能够越办越好，希望我可以看到第500期，乃至第1000期。虽然不是抱着被选中的想法才写的回函，可是如果能被河蟹子选中就好了呢。SP：选中我的人可以再次变回17岁哦

：噫～汝很怠惰呢～当然还是首先感谢空痕桑三年来的支持！这么有诚意的回函怎么可能不被选中呢～【比心】就像你说的那样，二次元是非常美好的，而我们的使命就是把这种美好传达给大家～大家也不要那么拘谨，河蟹子可是非常渴望和大家交流的哦！（☆ﾟ∀ﾟ）
p.s.：河蟹子永远都是17岁，才不需要什么变回17岁的魔法呢！

大家　男　准大学生

追了很多期了，第一次回信，之前电脑的光驱坏掉了，家长还不给买电脑，毕业终于有了自己的电脑了，可以回信了。不看不知道，原来动漫背后还可以有这么多的故事，贝蒂真的很可爱，下期如果可以有她的周边就好了，还有………天朝怎么可能有合法萝莉嘛，哈哈哈哈哈哈哈，这么晚才回信，不知能赶得上吗？

：碧翠子是真的很可爱啊【口水…嘛，就像最近TV版一直都是爱莉股雷姆股互殴以致不知何时还能看到可爱的贝蒂一样，河蟹子也不知道何时会不会有贝蒂的周边呢～【闪











原画师小绘麻 PVC 手办

出品：Alter　　价格：11800 日元

『白箱』中的动画人安原绘麻工作造型的手办。轻柔的微笑表情和充满灵性的眼神表现出小绘麻充满干劲的一面，坐在椅子上一手持铅笔一手整理袖套的动作非常有原画师工作的架势。附属的工作椅的轮子等细节清晰可见，同样十分精致。手办还附赠绘麻负责的动画“第三飞行少女队”的原画两张，可以和手办本体一起感受原作的氛围。预定明年 2 月发售。

宅收藏





Q 版初号机可动手办

出品：BANDAI　　价格：3000 ~ 4000 日元

BANDAI 的 NXEDGESTYLE 可动系列一直在推出各种 SD 高达产品，这次有很高人气的 Q 版初号机好像更萌了。BANDAI 在这个系列上的可动经验和造型技术非常强大，所以别看它小，缩小造型仍然有着绝妙的平衡和超强的可动性，无论是站立、持械还是伏地姿势都能完美还原，让 Q 版的初号机看起来还是那么凶残。商品以“EVA UNIT”命名，很可能之后会继续推出零号机和二号机。明年 1 月发售。





『马里奥制造』软糖

出品：BANDAI　　价格：250 ~ 280 日元

11 区的食玩可以说是世界上花样最多的零食类玩具。一般食玩分为可食用类和不可食用类，不可食用类主要乐趣在于制作的过程。这款以任天堂招牌游戏『马里奥制造』和『Splatoon』为主题的软糖食玩是可以吃的哦～用专门的软糖粉在模具上做出游戏角色造型的软糖，贴在附送的背景贴纸上再现出游戏场景。虽然原本是给小孩子玩的东西，最近的网络上也有很多大朋友会做食玩制作的直播，因为…真的很好玩嘛。





※監修中

皮卡丘捣蛋存钱箱

出品：TOMY　　价格：2980 日元

还记得曾经很有人气的捣蛋猫咪存钱箱吗？将硬币放在感应处，箱子里就会冒出一只猫爪把钱抓进去。超级可爱激发人不断存钱的欲望。这款新的存钱箱用皮卡丘代替里面的猫咪，箱子本身以精灵球的样子设计，一只皮卡丘的爪子会把硬币取走并叫出那声超萌的“皮卡丘～”。预定 11 月发售，这个玩多少次都玩不腻的，真没骗你。

豪华空松版墨镜

出品：山森眼鏡　　价格：11340 日元

11 区做周边都追求精益求精，再简单的物件也不含糊。『阿松』中最能耍帅的次男空松所戴的墨镜是他的一大特点，这款官方找来了日本眼镜产地福冈县的老牌眼镜厂以职人技术还原了动画中的墨镜。精致的设计呈现出一种高级感，此外镜腿上还刻有空松的名字和标识。专业眼镜厂做工有保证，当然价格也会不便宜。



刀剑乱舞主题眼影

出品：　　价格：

『刀剑乱舞』主题的化妆品，果然女性向作品就会有各种女性向周边。包装是以相应角色为主题的书本造型，打开是对应角色印象色的两种眼影。这样的周边送给女朋友一定会很开心吧，前提是……



一万日元 3D 化磁铁

出品：岩金優輝　　价格：600 日元

一年两次的 Wonder Festival 除了会展出各大厂商的新品手办商品，还有很多原型师会晒出自己的创意。这款不知道有什么用但非常有趣的作品让人忍不住吐槽，雕制了一万日元上的福泽谕吉头像一模一样的立体版，放在钞票上的效果简直太有趣了……头像背面附有磁铁，可以贴在冰箱上，不过一般会把一万块贴在冰箱上吗？





■文/windchaos ■责编/稗田、文句 ■美编/小茧

野球少年

撰写了『No.6』等儿童文学的小说家浅野敦子的原作小说『野球少年』迎来动画化，倒A档加上望月智充与志村贵子的组合在开播前就让人十分期待。动画还原了原作质朴的风格，描写了一个十四岁野球少年一年间的成长故事，着力于棒球却又不仅限于棒球。作品加入了学校社会等各种要素，充满十四岁的真实感。尽管限于动画长度对原作很多细腻的地方都不得不进行删减，清新质朴的少年风格在本季新番中还是独树一帜。

Staff:
原作：浅野敦子
监督、脚本：望月智充
角色原案：志村贵子
动画制作：ZERO-G

Cast:
原田巧：内山昂辉
永仓豪：畠中祐
原田青波：藤卷勇威



DAYS

『DAYS』也算是目前在日本很火热的一部王道足球漫画，不过在动画化之后因其画风与作画问题在国内并不受待见。可能是因为原作本身画风受众相比于阿宅更加大众化。抛开动画版人设和作画，剧情是那种废柴男主学踢球成长的故事，王道至极。并且分镜与音乐也极具感染力，看了让人也有种想要去踢球的冲动。如果能介绍这画风的话，还是不失为一部优秀的运动番。

Staff:
原作：安田刚士
监督：宇田钢之介
角色设计：中泽一登
动画制作：MAPPA

Cast:
柄本尽司：吉永拓斗
风间阵：松冈祯丞
水树寿人：浪川大辅



热诚传说

以女主封面欺诈出名的『热诚传说X』动画化交给了制作了『空之境界』剧场版的ufo社，从作画和战斗角度上来讲在传说系列的动画中自然属于上乘。由于『热诚传说X』和近期发售的『狂战传说』是同一个世界观，在动画中也用了一定的篇幅在新作发售前疯狂安利了新作一番，尽管有种突然打开错动画的突兀感，但看到如此狂霸的传说新作还是好想砍手。作为一部温故知新的传说动画，光冲着ufo社的作画就值得一看。

Staff:
原作：万代南梦宫
角色原案：猪股睦美、藤岛康介
监督：外崎春雄
音乐：樱庭统、椎名豪
动画制作：ufotable

Cast:
斯雷：木村良平
米库里欧：逢坂良太
艾丽莎：茅野爱衣



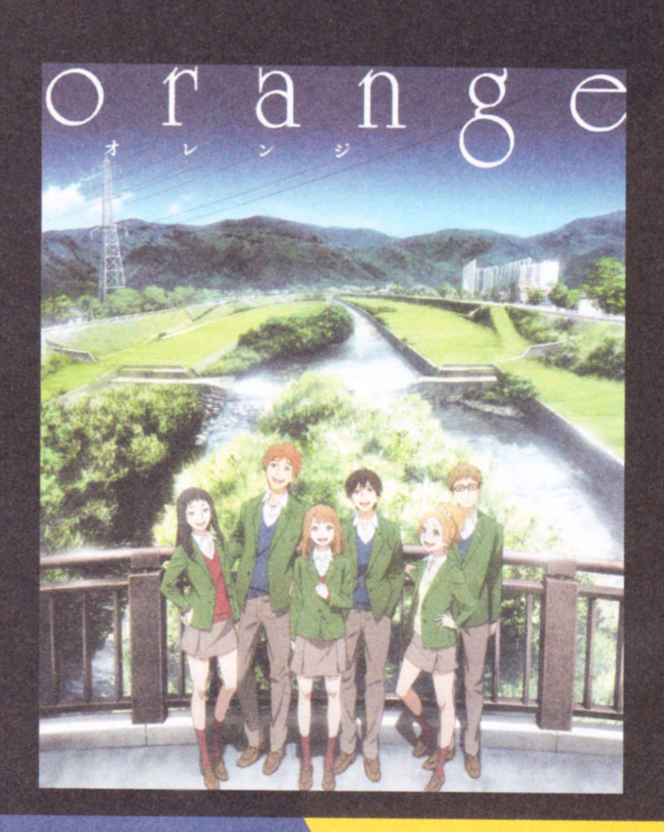


orange

高野苺原作少女漫画改编作品，与一般的少女漫不同加入了女主收到未来自己的亲笔信这样穿越的剧情，也让故事在少女漫之外平添了一份悬疑的色彩。而对于收到未来自己的信的女主来说，想要改变未来就先要改变自己，而改变自己的勇气则来源于对于男主的感情。作为一部少女漫改女主心理描写十分细腻，角色间的人际关系描写合理，同时又略带推理悬疑要素，可以说是一部风格独树一帜的作品。

Staff:
原作：高野苺
监督：浜崎博嗣
脚本：柿原优子
动画制作：TMS Entertainment、Telecom Animation Film

Cast:
高宫菜穗：花泽香菜
成濑翔：山下诚一郎
须和弘人：古川慎





齐木楠雄的灾难

一部超有病的学园+超能力风格的搞笑动画，齐木楠雄是一个拥有全世界各种超能力的人，而各种超能力又有各种缺陷，围绕这些缺陷在校园中引发的各种故事外加性格各种逗比的同学们，各种恶搞的桥段以及对如今动画各种套路的讽刺每一话都看得让人爆笑不止。动画分成周播版与日播版，日播版就是每天几分钟一个小故事而周播版则是把这些集合成24分钟一话。各位观众可以根据自己的喜好选择哪个版本进行观看。



Staff:
原作：麻生周一
监督：樱井弘明
系列构成：横手美智子
角色设计：音地正行
动画制作：EGG FIRM、J.C.STAFF

Cast:
齐木楠雄：神谷浩史
燃堂力：小野大辅
海藤瞬：岛崎信长

bilibili

灵能百分百

『一拳超人』作者ONE老师的另一部漫画『灵能百分百』也终于动画化了。与『一拳超人』采用了修改版的画风不同，『灵能百分百』采用了ONE老师最原始的画风，那魔性的风格也让很多看了『一拳超人』动画的观众适应不能。『灵能百分百』是一个讲述拥有灵能的男主的校园故事，搞笑的风格与ONE老师魔性的画风特别搭，每次解决事件时的对决又充满了『一拳超人』的影子。一旦接受这种毒电波的画风的话，算是本季一部相当有趣的番。

Staff:
原作：ONE
监督：立川让
音乐：川井宪次
动画制作：BONES

Cast:
影山茂夫：伊藤节生
灵幻新隆：樱井孝宏
小酒窝：大冢明夫



忧郁的物怪庵

一部讲述两位男主除妖故事的漫画改编动画。其清新治愈的风格和题材容易让人拿来和同类动画中的精品『夏目友人帐』进行比较，不过『忧郁的物怪庵』整体的水准和夏目比差的也不是一点半点。每一话都是标准的除妖单元剧，评价这类作品的优劣就看能否治愈得起来，然而时有时无的治愈以及冗长的节奏让人看得昏昏欲睡。若不是对妖怪题材特别感兴趣的观众，建议还是别抱太大期望。



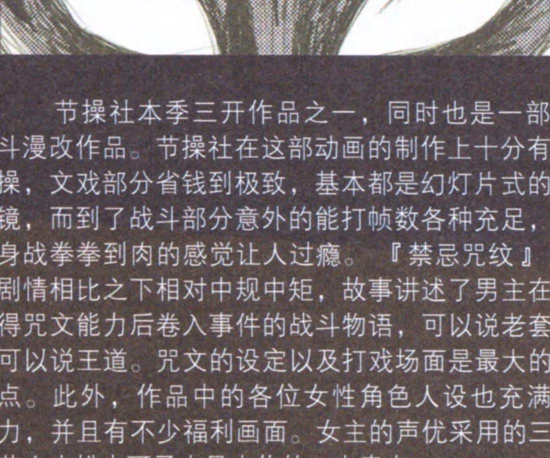
Staff:
原作：ワザワキリ
监督：岩永彰
动画制作：ぴえろプラス

Cast:
芦屋花绘：梶裕贵
安倍晴斋：前野智昭

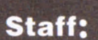
PPTV
每个人的网络电视

禁忌咒纹





节操社本季三开作品之一，同时也是一部战斗漫改作品。节操社在这部动画的制作上十分有节操，文戏部分省钱到极致，基本都是幻灯片式的分镜，而到了战斗部分意外的能打帧数各种充足，近身战拳拳到肉的感觉让人过瘾。『禁忌咒纹』的剧情相比之下相对中规中矩，故事讲述了男主在获得咒文能力后卷入事件的战斗物语，可以说老套也可以说王道。咒文的设定以及打戏场面是最大的看点。此外，作品中的各位女性角色人设也充满魅力，并且有不少福利画面。女主的声优采用的三栖艺人小松未可子也是本作的一大卖点。



Staff:
原作：真じろう
监督：渡部高志
动画制作：J.C.STAFF

Cast:
布露姬·芙露姬：小松未可子
赤冢正义：古川慎
一之濑桃子：安济知佳









话说在写这期稿子之前小风出差去了一趟日本，住的地方离『无头骑士异闻录』的圣地池袋西口公园才10分钟的路程，每晚在池袋西口公园都能见到200多来自世界各地的人，全部低着头一个姿势在抓各种稀有的pokemon，看着一对对情侣、父子、朋友边抓边微笑的笑脸，觉得这个国家吃枣药丸……

■ 文 / 在池袋西口公园抓 Pokemon 的 windchaos ■ 责编 / 稗田、文句 ■ 美编 / 三白

排球少年：DonpishaMatch

游戏原名： ハイキュー!! ドンピシャマッチ!!
开发厂商： BANDAI NAMCO
游戏平台： iOS/Android
游戏类型： 运动养成
收费方式： 道具收费
官网地址： http://haikyu-dm.bn-ent.net/

MOBILEGAME


iOS


Android

人气动漫作品改编手游『排球少年』已经双平台上架，虽然对BANDAI NAMCO的手游并不怎么期待，不过在实际试玩之后发现在玩法上还是有一些创新和乐趣的。

『排球少年』手游的玩法主要在于抽卡、练习和对战三个方面。抽卡围绕着“回忆”为关键点，不但能抽到原作中的不同角色，每个角色还能装备原作中各种“回忆”的名场面，而这些回忆在比赛中就将作为技能进行发动。在队伍编成中每个角色都有包含接球、发球、弹跳、拦网、扣杀等各种数值，比赛到最后基本就是拼数值的游戏。

练习模式中玩家通过完成各种任务来提升角色的等级，除了角色等级外练习中还能提升角色之间的羁绊，羁绊值也会影响到角色之间连携技能的发动。练习模式是一个目押*的小游戏，按键时机越准提升越高，在比赛中也是如此。

在练习之后游戏的主要玩法就是玩家之间的LINK战，也就是俗称的打排位了。虽然到最后基本就是拼数值的游戏，不过在比赛过程中战术和技巧也能决定数值差不多的两队的胜负。在比赛中玩家有一次应援和两次暂停的机会，比赛上方的士气槽根据双方得分进行变化，玩家可以通过应援和暂停来缓解颓势，当然首先你要有后备应援的卡。在双方士气到一定节点之后，就会进入EXCITED MODE，玩家可以给自己的球队续1s（逃）。在EXCITED MODE中就相当于把一个球的每个过程都手动进行操作，从接球到选择二传方向和扣杀，每个过程都是考验按键时机的小游戏而且数值浮动区间在2倍范围。而如果两队实力接近的话，在EXCITED MODE中球会来回往复，发动技能又都是原作中的名场面回忆，十分热闹。如果对排球规则和战术有一定了解的话，在EXCITED MODE中比如扣杀就可以选择对方防守最薄弱的位置击溃对方。在EXCITED MODE下得分的一方士气会大涨影响比赛的局势。

不过在LINK战模式下一场比赛是打3局2胜，在打满3局的情况下有时要打10分钟，作为手游来说还是时间太长，尽管操作起来还是有一定的乐趣的。作为一款粉丝向的游戏，原作中大量的名场面回忆等着玩家去氪金抽卡，而排位战为主的玩法似乎又是个无底洞，喜欢原作的玩家可以尝试一下。

*编注：最早用于格斗游戏，表示手动节奏的连续技，后泛指节奏规则的点击模式操作。







四ツ目神

开发厂商：SEEC
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：文字 ADV
收费方式：免费
官网地址：https://se-ec.co.jp/application-developer-dept/yotumegami/

MOBILEGAME





iOS　Android

之前有给大家介绍过一款名为『爱丽丝的精神裁判』的文字 ADV 作品，而这次要给大家介绍的是来自同一制作组的新作『四目之神』。

虽然官方介绍上写『四目之神』是脱出类的手游，不过与『爱丽丝的精神裁判』不同，没有推理要素，每一章的过关条件基本都是根据提示找到相应的物件。『四目之神』最大的特色在于充满和风民俗的要素，尽管音乐是从各同人社团收集而来充满日式惊悚风格，配合开启手机震动效果尤甚。

『四目之神』的故事讲述了女主跟着父亲回到深山山村的家乡，在家乡的四目神社里却遇到了一个奇怪的少年，被少年告知碰到他就会不幸，于是两人开始揭晓四目神社的秘密。本作一共有多达 10 个结局，大量的分支选项比起脱出解密类游戏更接近文字 ADV，不过 SEEC 的游戏官方要求不能直播不能剧透，这里对结局就不多评论了。只能说这款游戏的剧情讽刺了不少日本传统的风俗，如果对日本民俗熟悉的话应该会有感触。

游戏采用完全免费方式，付费要素的话也就仅仅是回复疲劳，去广告，SKIP 技能和追加的 DLC 剧本。总体来说作为一款免费游戏还是非常良心的。





登場人物

佐原真依
中学3年生の女の子
東京のアパートで父と二人暮らし
神社から出られなくなってしまう

佐原誠
真依の父親
母親は真依が生まれた年に亡くなった
実家の「相良家」に帰るのを渋っている

クロ・シロ
突然真依の前に現れた子供
「お母さんを助けて！」
と真依に助けを求める

？？？
四ツ目神社で出会った少年
真依が神社から帰るのを手助けしてくれる
だが言いたいことを言うので口が悪い

另类女孩 Alternative Girls

游戏原名：オルタナティブガールズ
开发厂商：CyberAgent
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：RPG
收费方式：道具收费
官网地址：https://lp.alterna.amebagames.com/

MOBILEGAME






iOS　Android



『Alternative Girls』这款游戏最大的特点在于支持目前市面上的各种 VR 设备，玩家可以通过 VR 设备在虚拟的世界中与女孩们接触。『Alternative Girls』的玩法上除了战斗部分与之前介绍过的一款游戏『战斗女子高校』十分相近，玩家也可以通过平日的育成来增加角色的好感度,其它诸如换装之类的系统也一应俱全。

不同的地方在于，玩家与女孩交流的部分支持 VR 系统，不同于以往游戏中女孩站在原地与玩家交流，在『Alternative Girls』中女孩会在走廊里蹦蹦跳跳来回走动，玩家如果头戴 VR 设备的话可以 360 度来与女孩进行交流。当然，如果没有 VR 设备的话可以通过左右滑动屏幕来观看女孩。

游戏的战斗部分则是传统的 RPG 回合制的模式，如今看到这样的回合制 RPG 的手游总觉得玩法太过老旧，可能厂商原本重点就不在战斗上面。每一回合敌方对玩家进行进攻的时候女孩们都有一个向后倒地的动作你懂的，不过讲真每一回合都看看多了也很枯燥，我又没钱课金换装。其它诸如育成进化系统什么的与以往介绍的同类游戏并无二致，就不展开介绍了。

总体来说，『Alternative Girls』是一款搭载了 VR 系统噱头大于实际乐趣的游戏，鉴于目前支持 VR 的手游还不多，如果有 VR 设备的玩家可以尝鲜一下。▲

INFO

作品名：星恋*ティンクル
中文暂译：星恋之铃
出品：きゃべつそふと
原画：梱枝りこ
剧本：なかひろ
音乐：ぬっぺ
发售日：2017年1月27日

梱枝りこ×なかひろ的意外组合！

新品牌“卷心菜”处女作『星恋*ティンクル』

■文/如月千华 ■责编/稗田、haru ■美编/小茧

Story

故事发生在一个充满怀古风情的海港城镇——渚沙町。在渚沙町的夜空，有一颗只有在这里才能看到的星星——凪星。这里的居民们把凪星当做守护星一般祭拜，为此每年的12月份都会举办名叫星夜祭的大型活动。可以说，凪星和星夜祭对于人们的生活来说有着举足轻重的意义。

然而，对于从外地来到这里的主人公群云景来说，凪星却并不是那么值得关注的东西，也没想过要在星夜祭上干点什么，反倒是更想尽快适应在这个乡下城镇的生活。与体弱多病的妹妹两人在一起的生活，最开始充满了各种麻烦和困难，即便如此，因为城镇清洁的空气，妹妹的身体逐渐地恢复了起来。而景也作为转学生，在新的学校里结交了新朋友，生活逐渐稳定了下来。

在渚沙镇看似平凡的生活中，人们有一个必须遵守的奇妙的规定——不可以将凪星的存在告诉外来的人。凪星是不是有什么秘密呢？怀抱着这样的疑问，景邂逅了与凪星同名的学姐——鸣濑川凪。人与星星结合的恋爱故事，开始了转动。



Character

主人公景就读的学校——渚沙学园的3年级生。虽然外表看起来是个LOLI，但却是个货真价实的学姐。喜欢喵星人，喜欢甜食，喜欢各种可爱的东西。好奇心十分旺盛，经常一不留神就不知道她消失去哪儿了。性格有些喜欢捉弄人，有时候会像小恶魔一样摆出大姐姐的样子去诱惑景。

或许正是因为自己与凪星同名，她对凪星怀有特殊的感情，希望小镇上的人们愿意更多的抬头仰望凪星。为了实现这个目标，她打算在星夜祭上干一票大的，因此成立了名为星夜部的社团并展开活动。另外她的母亲是镇上研究所的所长，进行着与凪星相关的研究。

鸣濑川 凪

Narusegawa Nagi

CV：遥そら

身高：149cm

三围：B74（A）/W55/H76

生日：12月25日



群云 空羽

Murakumo Soraha

CV：秋野花

身高：153cm

三围：B96（I）/W57/H85

生日：7月21日

景的妹妹，与主人公景一同来到渚沙镇，转学进入渚沙学园就读1年级。长着一头银白色的美丽长发，给人一种飘渺的美。由于从小体弱多病，一直受哥哥的照顾，现在基本不管什么都习惯于依靠哥哥，喜欢向哥哥撒娇，哥哥不在身边就什么都做不成。平时说话语调非常平淡，但是表达对哥哥的感情的时候则十分直接毫不掩饰。

看立绘也能看出来，这是近年的黄油比较少见的爆乳LOLI角色。I罩杯这样的设定确实是很久没见过了……

渚沙学园2年级生，景的同班同学。她是镇上很有历史的神社家的独生女，家里收藏了很多关于凪星传承的资料。性格容易交往，不拘小节，在同学中间很有人望，与任何人都能很快打成一片。景在转学来之后，也很快就和她熟识起来，两人在后来更成为了彼此的挚友。

不过在恋爱方面是个完全的生手，很容易就会因为害羞而傲娇起来，实在没有白费她金发双马尾的外形。她理想中的恋爱是希望找到一个不仅仅是受对方保护，而是能够并肩前行相互支撑的人。

织纸 珠希

Origami Tamaki

CV：ありあ

身高：161cm

三围：B92（G）/W58/H86

生日：2月2日



花见 咲良

Kagami sakura

CV：藤咲ウサ

身高：155cm

三围：B83（E）/W57/H82

生日：4月6日

主人公景就读的学校——渚沙学园的3年级生。虽然外表看起来是个LOLI，但却是个货真价实的学姐。喜欢喵星人，喜欢甜食，喜欢各种可爱的东西。好奇心十分旺盛，经常一不留神就不知道她消失去哪儿了。性格有些喜欢捉弄人，有时候会像小恶魔一样摆出大姐姐的样子去诱惑景。

或许正是因为自己与凪星同名，她对凪星怀有特殊的感情，希望小镇上的人们愿意更多的抬头仰望凪星。为了实现这个目标，她打算在星夜祭上干一票大的，因此成立了名为星夜部的社团并展开活动。另外她的母亲是镇上研究所的所长，进行着与凪星相关的研究。

Comment

在当今这个动荡的黄油业界，每年有很多旧品牌被时代的浪潮淹没，但同时每年也有大量的新品牌诞生。有些全新品牌象征这全新的势力或是挑战者，有些则是求新求变的表现——本次这个名为卷心菜的新品牌，就属于后者。处女作『星恋＊ティンクル』公布之后，最引起大家注意的便是画师梱枝りこ与剧本なかひろ这新鲜的组合方式。

梱枝りこ曾作为方糖社和枕社旗下的画师推出了许多让人印象深刻的作品，2013年之后虽然一直保持着沉默，但在轻小说领域更多是作为『銃皇無尽のファフニール』的插画师而为人所熟知。而なかひろ更是在业界混迹了10多年的老牌写手，不过真正火起来则是凭借FAVORITE旗下的『星空のメモリア』等作品，现在一面创作着轻小说，一面还担当了N部大作的剧本写手，热度还在上升之中。单独来说，两人已经是业内知名的实力派STAFF，如果如今将他们俩组合起来的确是让大量玩家感到意外。

从目前网上的评价来看，不管日本还是天朝，还是对梱枝りこ的期待更大一些。毕竟从背景设定来看，本作并没有明显的亮点可以谈。笔者唯一比较在意的是，本作强调了舞台是一个十分怀古的小镇，官方公开的背景画也可以看到一些木制的列车室，仿佛被时代遗忘一般的木造街景，耸立在海岸边的古旧的灯塔……这些的确能够营造出一种怀旧的味道。如果なかひろ能够在剧本中配合这样的背景渲染出类似怀旧的气氛，或许本作作为“气氛作”也能有不错的表现吧。▲



微笑动画月报

ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
Check And Play！
DVD

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■ 特约栏目主持 / 蒲牢
■ 责编 / 稗田
■ 美编 / 三白

各位读者夏安～最近正是全国各地最热的时期，各种橙色红色高温警报简直让人只想宅在家吹空调……本月 Nico 那边也相应得有不少夏日活动，像是在全国各地召开的町会议啦，当然最重要的还是日本的盛会 C90 啦，每次看到在夏日下赶首班车杀往会场的各路人马，都觉得充满了二次元能量！

本月有一位 VOCALOID 家新人——音街ウナ加入大家庭，在 Nico 甫一露面就创下了惊人的佳绩，首次进入周刊排行榜便夺下冠军（此处应有掌声）！这还是自 IA 之后这么多位新人中的头一份呀，大热的投稿曲『【音街ウナの】キライ·キライ·ジガヒダイ！（番号：sm29315733）』就能凸显出这位新歌姬音色甜美又健气的特点。

本月 Nico，特别是 VOCALOID 板块，也因为特殊时期（C90+ 暑假）成了激战圈，新投眼花缭乱，各路 P 主纷纷出招，选个推荐曲也很是纠结，先从某首重点作开始吧！

「私とジュリエット」オリジナル曲 Vo. 初音ミク

番号：sm29378902　作者：doriko

本月大概可以颁给“卷土重来”的 doriko 一个“最惊喜新作奖”了，也是没有想到 2009 年的名曲『「ロミオとシンデレラ」オリジナル曲 vo. 初音ミク（番号：sm6666016）』竟然能在有生之年出一首完结篇新曲 = 口 =。

当年的『罗密欧与辛德瑞拉』作为一首~~小黄曲~~可是红遍天，现在也能看到翻唱新作（是的，下文翻唱版还有一位大咖也翻唱了）。本次 doriko 出其不意来了一首『我与朱丽叶』作为系列完结篇，doriko 你这种时隔六七年吓人的习惯可不太好哦 XD 前作表面上看是女主“辛德瑞拉”和恋人的故事，本次新作中出现的“朱丽叶”根据歌词被很多人解读为和“辛德瑞拉”同样是歌曲中女主的两种人格，而她们在新作中进行了一次交锋，也完满了结局。Doriko 这次融合了上一作的主要曲调节奏，但是添加了不少新兴的元素来编曲，也是非常有诚意的。



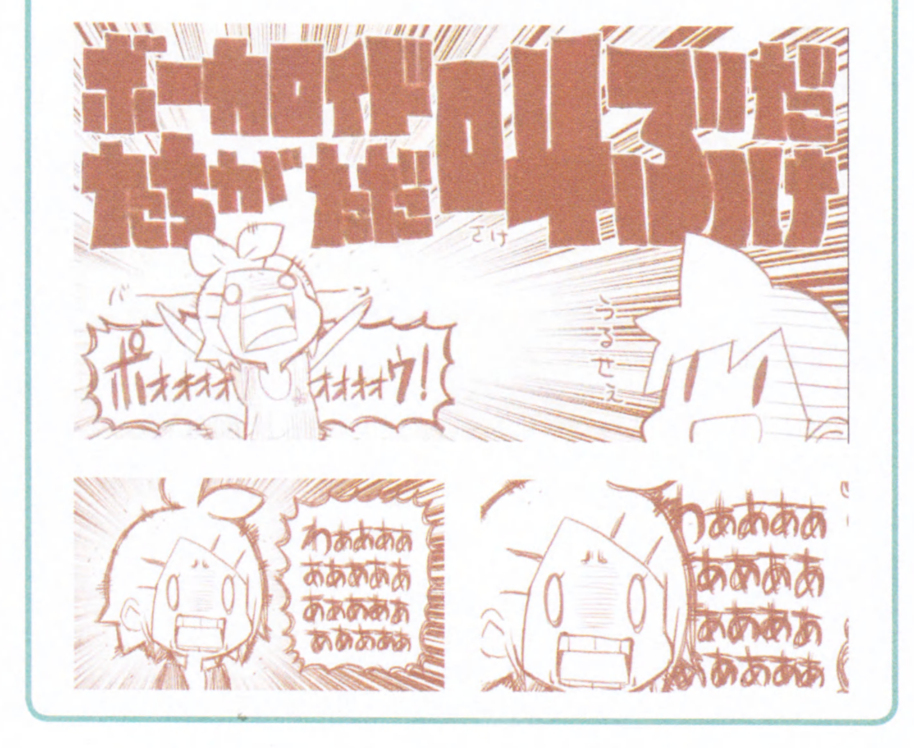




ボーカロイドたちがただ叫ぶだけ

番号：sm29442394
作者：GYARI（ココアシガレットP）

本月的另一首重磅推荐，虽然不能算是特别“正经”的曲子，但是毕竟造成了周刊排行榜前三名每首都超超超长的“惊天动地”大事件（因为连带了 GYARI 两首前作一起上榜占据前三，每首时长都超过 20 分钟 www），这种大作是肯定不能错过的嘛。去年末的作品『ボーカロイドたちがただテッテーテレッテーするだけ（番号：sm27905394）』洗脑的功力过了大半年好像还尚存耳边，这就来了新作（哭笑不得 .jpg）。题目也是取得简单粗暴“VOCALOID 们只是在呼喊”……没错，各位喊了二十分钟真是辛苦了 www 不过仔细听，作曲编曲的 sense 可不是随手敲出来的，能让人坚持听二十分其实是一种对能力的肯定呀！特别是间奏各种吉他贝斯键盘的搭配，时不时的转调，再加上魔性可爱的动画，啊，不由自主点下了循环键呢……



NICONICO

【初音ミク】いいや【オリジナル曲】

番号：sm29378969　作者：Deco*27

Deco*27 的新作，也是他将于 2016 年 9 月 28 日发售的第五张个人专辑『GHOST』的收录曲。从感觉上来讲，和他今年的大热百万再生曲『【初音ミク】ゴーストルール【オリジナル曲】(番号：sm27965309)』风格一致。说起来这么多年，Deco*27 的曲风虽然总体来说算给人印象没有太多变化，但其实还是有不少人喜欢他早期的 ballad 曲风的，近年倒是 rock 和 pop 逐渐占了上风，往年感情细腻的歌词和优美的辞藻也大量削减，其实还是挺让人感慨的一件事情。

除此之外，本月还有 niki 的 Lily 新投『【Lily】 ARROW【オリジナル曲】(番号：sm29348475)』，みきとＰ夸张的三首连续投稿『怪気な惑星 / 初音ミク ver.(番号：sm29348289)』等，还有恶Ｐ的新大姐曲『【MEIKO】英雄の鎧は常に紅く【中世物語風オリジナル】(番号：sm29403874)』，橘子星人 Orangestar 的夏曲『シンクロナイザー / feat. 初音ミク(番号：sm29425003)』，Last Note. 的『【GUMI】絵空事スパイラル【オリジナル】(番号：sm29478685)』最后再加上 Neru 的新作『[MV] 捨て子のステラ / Neru & z'5 feat. 鏡音リン(番号：sm29272726)』，本月的高频率高质量投稿让人产生错觉，感觉每天睡醒刷新作榜的时候错过了一个世纪(咦。顺便恭喜 Neru 在两月前的作品『脱法ロック / Neru feat. 鏡音レン(番号:sm29081909)』成功达成百万再生，并且成为 Neru 自身最快达成百万的作品～当然篇幅所限还有更多没有提到的好作品，今年八月实在是耳朵幸福的一个月呢～







「ロミオとシンデレラ」歌：小林幸子 MV

番号：sm29470942　作者：小林幸子

本月唱见版虽然也有不少唱见的新投，但是他们的光芒都被小林幸子女士抢走了 ww 自从和 nico 接触以来就开始“同流合污”的小林大姐，先前演绎的『千本桜』之类的和风曲也算是符合她演歌演唱家的风格，但是这回竟然选了著名的“断手歌”来唱，等一下，这首可是流行曲哎……再等一下，这个 doriko 旧曲歌词好中二少女的呀！再看看成品，真是 pro 一出手就知有没有啊，唱功和感情处理自不必说，MV 都还原了原来的动画 PV，小林幸子亲自出境，连“断手”都还原了，难怪 Tag 里会挂着“正骨院”XD 说起来不得不佩服日本艺人在风格突破和尝试新事物上惊人的勇气和行动力。小林幸子还确认了参加 11 月的超 party，不知道今年会唱哪一首？另外对她今年的舞台新造型也是万分期待呢～







最后依照惯例说点 Nico 方面的新动向。最近正好是夏季档播放接近尾声秋季档开始宣传的时候，再加上暑期也是大量游戏厂商发售新作的时间，所以在各个动画、游戏相关的信息里看到 Nico 相关的人名可是一点儿也不惊讶。比如阳炎 PROJECT 还即将推出新动画『MEKAKUCITY RELOAD』呢。Nico 出身，签约 Sony 出道的“少年 T”即佐香智久在 2015 年为精灵宝可梦创作了 OP『ゲッタバンバン』之后，最近又亲自创作了「ピカチュウのうた」(皮卡丘之歌)，该曲担任了神奇宝贝系列动画『ポケットモンスター XY & Z』的新 ED 且大受好评，全曲都是皮卡丘担任“演唱”，真的超萌(捂心口)！说起来最近 pokemon go！在日本欧洲等地真是火得不行，随便一个广场都是各种低头族，路上看到三人一群抱着手机走过，基本上就是组队的 www

好啦，本月热闹的 Nico 就说到这里，即将开学的各位暑假作业进展如何？开学顺利哦学生党们～下月见 (o´・∀・)ﾉﾊｰｨ▲

终于被你找到了呢

——专访半次元人气coser 冰蠡

■提供/半次元 ■责编/稗 田 ■美编/小 茵

cn：冰蠡

所在地：山东
星座：水瓶座
本命角色：木之本樱 面码
最近在看的动漫：『从零开始的异世界生活』、『食戟之灵』、『狐妖小红娘』、『灵主』
半次元个人主页：http://bcy.net/u/25599

半次元：今天来作客的是可爱的小面码～来跟大家打个招呼吧～

冰靥：大家好～我是冰靥～但是其实很多人都不知道我的 CN~ 知道的也都亲切地直接叫我脸脸或者脸哥 2333~

半次元：首先来介绍一下自己吧～比如 CN 的来由啦～

冰靥：这个 CN 其实是我高中中二时期的杰作啦，当时觉得自己很高冷【诶？

半次元：这次出的是手办版的小面码～简直萌的飞起！冰靥是什么样的契机喜欢上面码的呢～

冰靥：在刚玩 COS 的时候其实看的番很少，就找了很多经典的作品来看，其中就包括『未闻花名』这部作品，看完哭得稀里哗啦的，从此立志要守护面码的笑容！中二爆棚的我 hhhhh

半次元：其实次元娘是在完结之后一口气补完的，哭得吓到室友 _(:з」∠)_ 冰靥觉得这部番最戳自己的地方是哪里呢?

冰靥：是大家看面码写的日记的时候，歪歪扭扭的字，包含着面码对每一个人最深刻的感情，多希望面码永远都不要消失……

半次元：拍这套的花海也超美超梦幻 der~ 来分享一下为什么会选这个外景地吧～

冰靥：其实这套 COS 囤了蛮久的，大概有半年的样子，一直苦于找不到好看合适的外景地，无意中看到别人到这个地方游玩发了照片就赶紧问了一下在哪里。花海什么的真的很适合面码！～







半次元：冰靥还出过很多 LL 的角色呢 ~ 有达成 9 人成就吗 ~

冰靥：正在努力中，目前还差三个角色 ~ 敬请期待嘿嘿嘿！

半次元：μ's 中首推是谁呢？哪点最吸引你呢？

冰靥：我是花阳厨！小花阳虽然总是弱弱的，但内心却很坚强也很善良！有种想要保护她的冲动！~

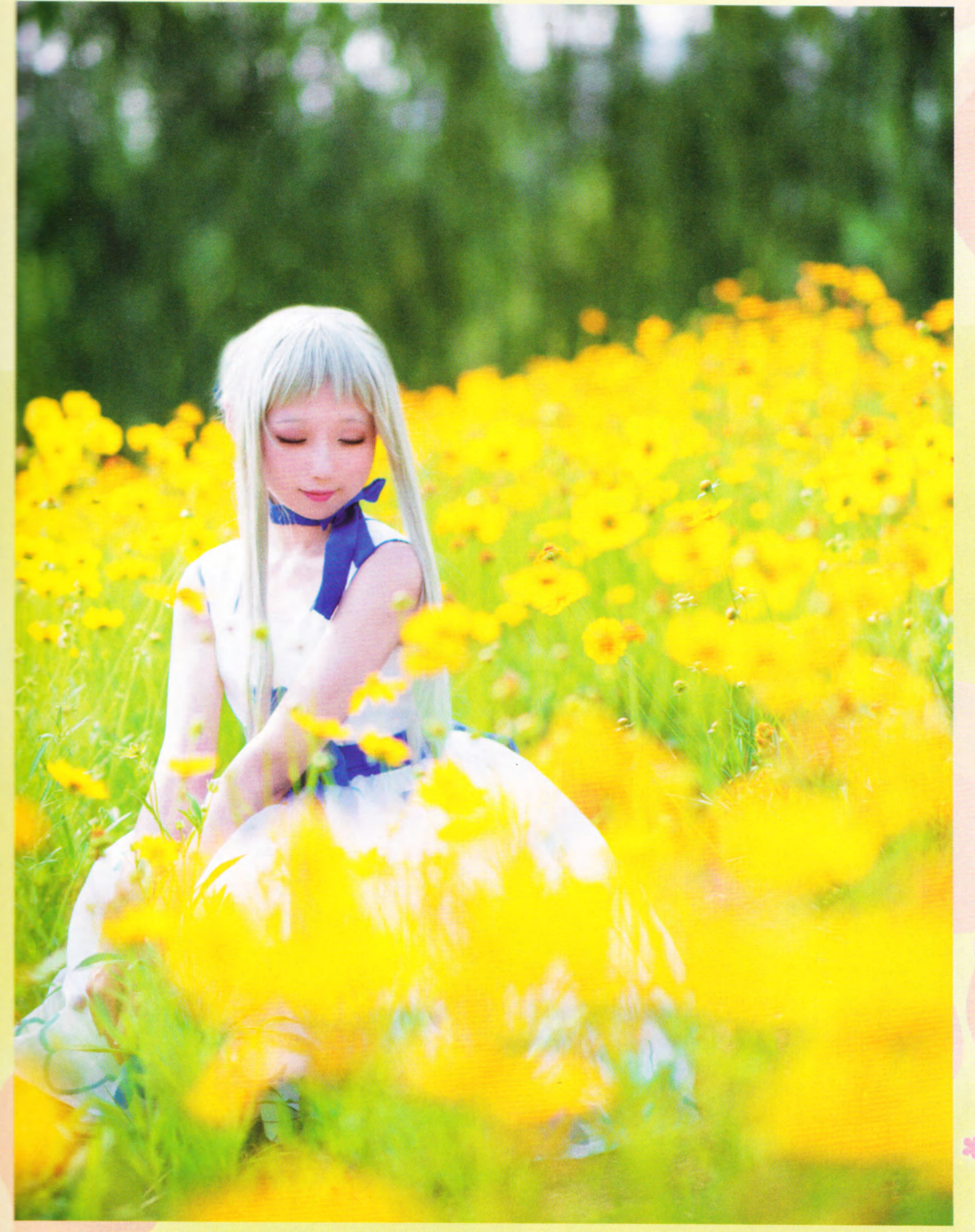
半次元：现在水团的动画正在播呢 ~ 冰靥有推新团的哪个角色吗？

冰靥：才出了几话还不太好说，目前对小曜比较有好感！~ 短发女生真可爱呀！~

半次元：冰靥除了日系的角色还出过很多剑三呢 ~ 也有渣基三吗 ~ 快来透露一下自己在哪个服 w

冰靥：剑三真的是一款特别棒的游戏 ~ 之前是在念破 ~ 唐门五毒和纯阳都有号，不过现在由于工作学习都比较忙已经 A 掉了…









半次元：古风和日系冰靥比较喜欢哪种风格呢？最近有什么新的计划呀 w

冰靥：其实我算是很杂食的类型啦 ~ 只要是碰到戳我的角色，古风日系欧美都可以 ~ 最近还是希望能继续圆满我的小樱计划和一些 LOL 的角色 ~ 满满都是爱！

半次元：冰靥小小只的超可爱！现役 JK 既视感 ~ 顺便八卦来求透露年龄

冰靥：哈哈 ~ 不要被照片的假象所蒙蔽啦，我真实身高其实是有 165 的高大壮 ~ 至于年龄，脸哥永远 18 岁！ 23333~

半次元：采访马上就要结束啦 ~ 来和喜欢冰靥的粉丝们说点什么吧 w

冰靥：谢谢大家一直以来对我的喜爱和支持，现在的我做的还不够好，我会继续加油，努力变成你们心目中喜欢角色的形象 ~ 鞠躬 ~ ▲

If the light dyeing with sweetness from the lump of sugar.

光与方糖与梦想

HIKARI FIELD 社长冰天火焰 &Lump of Sugar 社长かわうそP 访谈

■ 采编 / 如月千华 ■ 美编 / 塔里

在天朝，有许多同好都因为某部、或是某些作品而对 GALGAME 这个遥远的行业产生过憧憬。本刊自创刊以来也见证了无数在这条路上奋斗过，或是正在奋斗的从业者。前不久一个老相识久违地联系了我们，带来了一个有趣的大新闻：日本的萌系大厂方糖社将携手一个以国人为核心的名不见经传的公司——HIKARI FIELD 正式进军中国市场！

我们抓住这次机会，对这位友人——即 HIKARI FIELD 社长冰天火焰和 Lump of Sugar 社长かわうそP 分别展开了一次访谈。接下来，让我们看看这两位年纪相仿的创业者对待 GALGAME，对待中国市场，以及两社今后的合作有些什么看法吧。

DOMESTIC ENTERPRISE INTERVIEW.

Part A 光与梦想的距离
株式会社 HIKARI FIELD 社长冰天火焰专访

Q. 冰天社长是怎样了解 Galgame 的?

A. 我从 2001 年开始接触 Gal，次年开始制作 Gal 专题的网站和论坛。到 04 年的时候进入到 Gal 汉化的领域。06 年起开始接受官方委托进行汉化和跨平台移植的工作，参与了 10 款在大中华地区发行的 Gal 的制作工作。从 08 年开始陆续接触了数位日本厂商的制作人，说起来还是和贵刊结缘后才有此机遇啊（笑）。目前为止的人生至少有三分之一的时间都是在做与 Gal 密切相关的事情，所以自认还是能够理解这种特殊文艺作品的意义。Gal 或是 ADV 就像书籍、电影或是舞台剧等形式一样，在我看来是结合了文学与艺术的产物，值得静下来细品。而其中优秀的作品也像前面说的几种文学形式一样一样无论过了多少年都值得反复回味。

Q. 创立企业并从 Galgame 业务做起，您一定下了很大决心才走上这条道路吧?

A. 坦率说虽然我在国内的 Gal 圈努力过很多年，但把它作为创业后的目标还是纠结过很久的。不过之前的很多经历让我深刻认知这个市场存在的必要性。而且从心里来说，我是比一般玩家更加在乎有没有官方中文版 Gal 的，因为我玩到的第一个 Gal 是我买到的，而我因为这个游戏而改变了之后十年的人生，后来也一直在为这个市场的繁荣而努力拼搏着，所谓饮水思源，实在是爱的深沉啊。（远目）虽然这个市场已经凋零了一段时间，不过随着这几年各种内在外在条件的变化，我觉得复苏市场的时机已经到来，无论是出于感情还是出于信念都决心要奋力一试。

Q. 请问冰天社长对于中国市场的看法是怎样的?

A. 我觉得国内的市场一直都在积蓄潜能。尤其是近年来随着二次元的概念在国内光明正大的登上台面，玩 Gal 的人也越来越多了，甚至做 Gal 的人也不在少数。与我刚进入 Gal 圈的那个消息闭塞的时代不同，现在传递信息的速度极快，玩家们的眼界也更开阔，对各个厂商的最新作品也都能及时了解。现在国内的 Gal 玩家对当前整个产业的动态掌握已经与日本的玩家差别不大了。这都是市场潜能日趋成熟的表现。

Q. 冰天社长对于近年来整个二次元产业的发展趋势又有什么观点呢?

A. 前面也说了，现在『二次元产业』这个概念在国内已经是新闻上的常客了。也有些新闻在说今年是『二次元元年』。我觉得新一代的年轻人更不讳言对于二次元文化的热爱，除了 ACGN 这些传统大项外，日本二次元产业的最新流行趋势几乎能够同步的展现在国内的二次元圈子。线上有弹幕网站，线下有各种漫展，对于我们这一代已经老去的圈内人而言，这算

■株式会社 HIKARI FIELD
Enterprise profile

一家以中国二次元玩家作为核心团队的日本企业。当前主营 Galgame 相关的制作与海外发行业务，目标是立足日本，将二次元文化推广至全球。

求人情报：现招收精通日语、韩语、英语的翻译人员及繁体中文校对人员。有意者请发邮件至 hikarifield@gmail.com。

■冰天火焰
President profile

株式会社 HIKARI FIELD 代表取缔役社长。曾在国内 Gal 圈活跃十余年，历任网站『KID Fans Club』副站长、网站『KIDS Fans Channel』站长。其创立的汉化工作室『KFC 特别创作组』曾负责大中华地区正式发行的 10 款 Galgame 的汉化、跨平台移植工作。并曾作为本刊特约记者访问过中泽工（代表作 Ever17）、市川和弘（代表作秋之回忆系列）、志仓千代丸（代表作命运石之门）等多位日本 Gal 界游戏制作人。

『光之领域』

Gal或是ADV就像书籍、电影或是舞台剧等形式一样，在我看来是结合了文学与艺术的产物，值得静下来细品。



——便是公司名称的真意

是有生之年终于看到了梦想实现之时。当然，具体到 Gal 产业的话，日本本土的情况也有市场萎缩的现象，但这也是中国这种新兴的海外市场的机会所在。

Q. 请问株式会社 HIKARI FIELD 是一家怎样的公司？公司的名字包含了怎样的意思？

A. 最开始我们在国内从事 Gal 相关的技术创作的业务。后来我们想要做的更多，所以我们现在成为了一家日本企业，这样可以更好的迈向我们的战略目标。作为新创企业我们的核心人员不多，因为我认为人少做事更有效率，也更易磨合。团队成员很多都是我交往十年以上的伙伴，也有在圈内深耕多年的资深人士，也不乏从大企业出来的专业领域人才。如果说还有什么遗憾的话，就是团队中缺乏更加年轻的成员，因为我深知只有同代人才最能了解同代人，所以现在也在寻觅合适的人选。至于公司名称的含义，HIKARI 在日语中是光芒之意，而 FIELD 则为领域的意思。所以公司名称的真意便是『光之领域』，说起来这名字还真是透着中二感呢。（捂脸）

Q. 请问贵社当前的战略方向是怎样的呢？

A.Galgame 相关是我们当前的主营业务，但我们其实也算是泛二次元产业的公司了。目前我们的战略是一方面代理制作国际语言版本的 Galgame 并对全球市场发行；另一方面也在自主研发原创引擎以开展 Gal 跨平台移植业务；除此之外，授权衍生品制造与销售也是我们一项重要的业务。简单来说，立足日本，将二次元文化辐射全球是我制定公司当前战略时所持的观点。



Q. 冰天社长能透露一下 HIKARI FIELD 目前的日方合作对象有哪些吗?

A. 从开始与日本本土的 Gal 厂商接触算起，已经过了不短的时间了。我深知与原来中国市场所流行的全年龄 Gal 厂商不同，今天的 Gal 玩家显然更青睐于依托 PC 平台发行非全年龄作品的厂商们。所以我们从一开始就没有把目标集中某家厂商，更是广泛的去接触和洽谈。各厂对于我们的提议也各有不同回应，为了保守商业秘密也为了保留一些惊喜，我无法透露目前已经达成合作的厂商有哪些。不过这次共同受访的友商方糖社应该算是可以公开合作关系的对象了。(笑)

Q. 请问冰天社长对于贵社当前的主要合作伙伴方糖社的看法是怎样的?

A. 方糖社是活跃在日本业界一线的知名厂商。能和他们展开合作我很高兴。方糖社让我极为钦佩的就是他们在作品题材选择上的不拘一格和在玩法创新上的不断尝试。社长かわうそP先生年轻有为，我俩年纪相差不多，他却已经是把方糖社带到了业界高位的成功人士了(手动仰望表情)。在与他的接触中我发现他对新兴市场和非传统发行渠道的观察敏锐，对未来的看法也很有前瞻性。所以双方很快就达成了合作共识，我们也希望能共同将方糖社的最新作品尽早推广到海外，而大中华区是我们首要看重的市场。

Q. 冰天社长能否透露贵社将在什么时候推出首个产品呢，会是哪款作品呢?

A. 我希望是明天。(笑)虽然我算是一个擅长制定并执行计划的人，但现实也教会了我计划赶不上变化的真理。市场对我们来说需要学习的事情很多，我们也在努力的去让自己能够做到更快更好。从当前的计划来说，我们希望在今年秋季就能推出我们的产品。而具体是哪个作品目前我现在还不能说，不过距离公开消息已经为时不远，我也会向贵刊第一时间透露详细情报的。

Q. 最后，冰天社长有什么想对未来贵社产品用户说的话吗?

A. 虽然作为公司我们还是新手，但我们是起源于中国的二次元玩家所组成的公司，我们对这个市场的用户非常了解，因为我们生于斯也长于斯。我们除了有信心把游戏的本地化做好之外，还有信心做出更能理解用户内心需求的产品。也希望在未来能够得到圈内的各位多多捧场。请大家关注我们的活跃，谢谢。

方糖社让我极为钦佩的就是他们在作品题材选择上的不拘一格和在玩法创新上的不断尝试。

“想要作为创作者，去作出我们想要做的东西来！”

FOREIGN ENTERPRISE INTERVIEW.

Part B 让甜甜的感觉跨越这个时代 Lump of Sugar 社长かわうそ P 访谈

Q. 能请かわうそ P 社长谈一下方糖社当初创立时的想法和目标吗?

A.“想要作为创作者，去做出我们想要做的东西来！”就是凭着这股想法而创立了 Lump of Sugar 公司。是以当时就很有人气的绘师「萌木原ふみたけ」作为首席原画家，设立了粉丝们翘首以待的这个品牌。虽说想要做自己想做的东西这种想法是很重要的，不过还是要去制作那些能够留在人们记忆当中的作品。这就是当时最大的目标。

Q. 您觉得方糖社作品所具备的风格和特色是什么？在决定这样的风格时，您的想法是怎样的?

A.Lump of Sugar 翻译过来就是方形的砂糖。所以，作为它的游戏，我们也是想考虑给人以甜甜的萌萌的感觉。这个风格作为方糖的主轴，至今未变。



■ **lumpofsugar**
Enterprise profile
2005 年创立的 Galgame 品牌。国内俗称方糖社或角砂糖。以日本超人气绘师——「萌木原ふみたけ」作为招牌画家。制作出了许多广受好评的萌 game，其中之一的「游魂」系列具有超高人气。目前为日本屈指可数的 Galgame 品牌，至今依然奔走在第一线。

■ **かわうそP**
President profile
lumpofsugar 的社长。喜欢的历史人物是「诸葛孔明」，如孔明般擅长思索销售战略。也是曾让许多作品大受好评的制作人。

上班时间能够悠闲游玩的手游，便在这个时代迎合了他们的胃口了。可悲的时代。

Q. 方糖社近年来的作品一直在尝试着各种游戏形式的创新和各种不同的题材，能够让人真切的感受到方糖社有着强烈的创新意识，作为社长能否请您谈谈方糖是如何做到这样不断推陈出新的吗？

A. 因为单单只是萌 game 的话，那么制作方以及玩家们都会腻的。因此，我们需要既不跳出萌 game 这个基本品类，又要在其中思索如何变化才能让玩家们玩的高兴。以此想法，我们其实是在一边不断的试错一边制作的。秘诀的话，就是收集玩家的需求，然后将它们捏合成型。我是这样认为的。

Q. 方糖社创立至今已经有 11 个年头了，业界的形势也在发生着各种变化。想请您谈谈对目前日本 Galgame 这些年来的市场变化有何看法？

A. 在这数年当中，Galgame 市场也变得沉静了下来。尽管如此，粉丝的人数依旧非常之多，市场有活跃起来的感觉。Galgame 市场，基本上是从日本这个狭小领域中所培育出来的市场，不过今后想更多地全球化。能够让海外的玩家也能够玩到的话，会很开心。

Q. 近年来随着智能手机普及的大潮，传统 PC 的市场正在萎缩，Galgame 的市场也无法避免的受到波及，方糖作为业界的一员，打算如何应对这种大趋势呢？

A. 虽说不是全部的原因，但是目前在日本，网络手游十分流行，呈现该领域单方占据绝对利益的状态。Galgame 业界受到它的余波冲击也是事实。日本经济不好，所以对于那些不工作就没饭吃而不得不减少睡眠时间的日本人来说，上班时间能够悠闲游玩的手游，便在这个时代迎合了他们的胃口了。可悲的时代。

Q. 作为方糖社作品中第一部“续篇”性质作品，『游魂 2』中将前作的女主角真白也算进了女主角的名额，这也是粉丝们最关心的一点，请问她在作中将担任什么样的角色？

A. 关于前作超人气女主角的真白，虽然在『游魂 2』里面也作为女主角登场，但不会被 NTR 的请放心。让真白登场的原因是，2 的故事是在 1 中的真白篇（正篇）的 50 年之后的世界。因此，在故事发展上真白的登场是绝对不可或缺的。真白篇会是一个特别的故事，因此也请多多关注。

Q.『游魂 2』作为方糖建社十周年的纪念作品，可以看出投入了极大的精力去宣传和开发，制作周期也是超出了近年来的其他作品，能请您跟我们谈一下这部作品有哪些值得期待的地方吗？

A.『游魂』系列在日本也是有可能动漫化级别的超人气作品。因此，作为制作方我们的压力是非常的大，不过还是顺利按时推出了。玩过 1 的玩家一定会觉得很有意思，而我们为了让从 2 才开始玩的玩家也能够充分地理解故事，小心的进行了制作。让耳朵和尾巴可以动起来等等，我们进行了各种新的挑战。游魂系列的那种游戏气氛是它的生命，这也是它的卖点之一。总之，无论是哪个新的女主角都好可爱！这也是最大的卖点之一呢。

Q. 近年来中国的 Galgame 群体乃至于日本二次元文化群体正不断的发展壮大，您对中国的这一现象您是否有所了解？又如何解读呢？

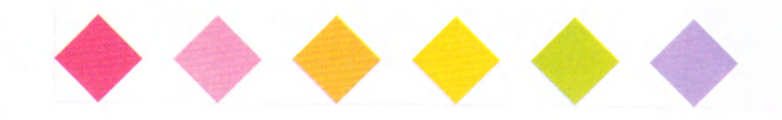
A. 非常值得高兴的事情。希望能够让 Galgame 相关的活动越来越多，这其中，若是能够让知名游戏『游魂』也被大家广为了解的话，就真的是更加高兴了。我想大家一定会喜欢的。

Q. 请问方糖社未来有把作品推广到中国或海外市场的想法吗？

A. 我们在考虑积极地将游戏推广到海外。『游魂』是第一弹，我们还想让 LumpofSugar 及其作品推广到全世界！今后也想继续增加海外的粉丝。



无论是哪个新的女主角都好可爱！这也是最大的卖点之一呢。





Q. 方糖社在此之前有与中国的公司有过类似的合作吗？方糖社对这次的合作方 HIKARI FIELD 的看法是怎样的？

A. 之前没有过和中国企业的合作关系，这次接到来自 HIKARI FIELD 的中文化的提议，而弊社也对于将作品推广到海外非常感兴趣，因此双方意见一致，然后我们越谈越拢，走到了现在呢。我自身很喜欢中国，特别是『三国志』的历史以及好吃的麻婆茄子。能够在我很喜欢的国家开展中文化，我感到很高兴。

Q. 最后，如果『游魂 2』未来推出中文版的话，您想要对未来能够直接玩到方糖社最新作品的玩家们说些什么呢？

A. 日本超人气『游魂』系列的新作即将发售，日本这边也博得了巨大的关注。我坚信中国的玩家们也一定会喜欢上它的，无限期待大家的购买和游玩。

谢谢你们的阅读。▲

-you're the only one-



Colorful 五彩色的爱恋与翡翠色的回忆

——探寻和泉つばす的世界(上)

■文/完蛋了的国王
■责编/岩烧碳渣
■美编/三白

8 月中旬的某日，烈日当空的秋叶原街头，人行道上照例是一派熙熙攘攘的热闹景象，35 度的高温似乎完全无法拖住游人上街的脚步，因为跟十几公里开外的那个人工岛上有十几万人在摩肩接踵的火炉地狱相比，随时可以遁入空调劲吹的凉爽店堂的秋叶原简直可以说是天堂——当然对于绝大多数来秋叶原购物的人来说，无论有没有空调秋叶原都是天堂。此刻的笔者既没有普通游客走马观花的随意心态，也没有那些从 Comiket 会场匆匆赶来的宅男腐女们大肆采购的迫切情绪。站在秋叶原 UDX 大楼下的我是来看一场和泉つばす作品展的。几个月前以 800 日元的便宜价格入手了和泉老师的初画集（其实原价也就 1400 日元），有点纳闷以和泉つばす的级别为何出手这么寒酸。这次无意间偶遇和泉老师的个展，想来也是某种缘分于是便欣然前往一观。二次元绘师的个展以前在秋叶原也看过好几次，基本上都是一些风头正劲的作者，这次的和泉つばす展却不然，因为身为展主的和泉老师已经有很长一段时间没有正式推出过本格新作了。笔者印象中的和泉つばす是一个低产且低调的“双低”画师，自从其代表作之一的『纯白交响曲』2009 年发表以来的 7 年间，和泉只以原画师的身份参与制作了一部 Galgame『恋花绽放樱飞时』，插画工作也建树寥寥，可以说在商业作品方面只维持着最低限度的曝光率。那么这次究竟是什么风把寡居深闺的和泉老师吹到了秋叶原来了呢？两个字：偶像。





照例笔者先卖个关子，行文还是从传主和泉つばす的个人概况谈起吧。很多年前，笔者第一次接触这位画师时，印象最深刻的是她的笔名，因为这个笔名无法完全翻译成中文，导致和泉つばす在国内的知名度大受影响。和泉是一个地名，日本古代有和泉国，就在现在的大阪府南部一带，作为姓氏的情况并不多，或许暗示着这个笔名的拥有者出身自关西。つばす在日语中指的是鰤鱼的一种未成熟前的幼鱼，是关西特有的一种讲法。这两点几乎坐实了和泉つばす是关西人。和泉老师也曾在访谈中证实了笔名来源于“和泉市（地名）+ つばす（鱼）”的说法，不过同时她也透露这个有点奇怪的笔名是过去一个大阪出身的创作者“转让”给她的，并没有言明自己是否也是关西出身。和泉つばす现在的居住地名古屋倒是个地理位置上有点微妙的地方，对于东京人来说名古屋所在的爱知县是关西地方，但对于大阪人而言爱知县又不在关西的范围之内，算是“中部地区”。为什么要选择居住在这么一个与东京和大阪这两大 ACG 产业中心都保持着微妙距离感的地方呢？或许这里面就有和泉つばす的处世哲学吧。

另一个经常受到粉丝们关注的话题就是画师的性别。虽然从未在正式场合下公开过自己的性别，但和泉つばす应该有九成九是女性。在这个画师圈网骗横行的时代，想要确信一位画师是女性其实并不容易，如果单纯从生活环境和爱好来分析的话，和泉曾经在画集里公开过自己的办公室，布置风格温馨可爱，非常女性化。而谈到人生的三大爱好，那就是画画、养猫和养娃。很多（单身）女性画师都养猫，因为喵星人跟单身女性的八字很合，都有非常独立的一面，喜欢与对方保持适当的亲密感和距离感，而不像汪星人总是很粘人，会吵得画师无法集中精力工作。业界最高调的宠物主画师就是西又葵，还不止一次给自己的猫狗出过

▼和泉笔下的『轻音少女』平泽唯，倒是不容易一眼就认出来



▼和泉早期的原创作品



书。至于养娃，并不是大家想象中的那样，这里的“娃”当然指的是 DOLLS，不可否认也有不少男性娃奴，不过论主流还是女性玩家居多。但说到底这些都是推测，能说明和泉老师是女性的最直接证明还是 2013 年 10 月举办的一场 Palette 社大型粉丝见面会上，和泉老师真人出镜，与声优主役们一起跟玩家们打招呼。其实有些资深玩家以前也曾经在一些跟艺人的合影里看到过和泉老师的真人，只不过几乎每一次和泉都故意压低帽檐不露出真面目（本人表示有收集帽子的癖好，所以外出必戴帽子），直到 2013 年的那一次登台，众人才在聚光灯下看到了最真实的和泉つばす——一个脸蛋圆圆的看起来很和蔼可亲的欧巴桑。

提到声优见面活动，和泉老师跟配过她作品的声优普遍都保持着良好关系，签名、合影乃至共同登台的机会也不少，这大概是因为和泉老师对声优这份职业怀有一些特殊的感情。和泉つばす曾透露自己学生时代最初的梦想是成为声优，有一段时间还为此认真努力过。只可惜性格比较怯生（成年后便美其名曰“低调”），根本无法在人前发挥演技，所以只好放弃，转而向漫画家发展。不过显而易见的是她最终也没能成为漫画家，类似的故事在画师业界太过普遍，以致于笔者已经提不起劲来再写一遍。总之，当发现自己既没有声优的胆魄，也没有漫画家的天赋时，和泉つばす转而向插画师的方向发展，虽然很遗憾无法成为苍树梅老师这样出得工作室，入得录音棚的海陆空三栖大神，但这次她确实找对了路。


▲最受欢迎的女配角橘美琴很快在后续新作里升格为女主角

横滨遇上名古屋

和泉つばす的个人网站“翡翠亭”是多年前她事业起步的地方，这个创建于 00 年代初的网站断断续续记录下了她作为一个同人创作者向职业画师转变的成长过程。之所以用断断续续一词是因为和泉并没有将自己并不算多的作品系谱整理出来陈列在网站上，而且上面除了简要说明了自己是一个居住在名古屋一带的猫奴自由画师以外，也没有更多的个人介绍。有关同人活动和工作的信息都记录在她的博客里，所以当然是断断续续不成体系的。或许和泉つばす果真像她所透露的那样是个极度害羞的人，只愿意披露最低限度的个人信息，以致于外界都不太清楚她的成长史。



▲速水伊织和片桐优姬两代女主角同框，是不是感觉气质上很像？

曾经有这样一个故事，说的是 Palette 社的社长近藤真树当初是怎么把和泉从 feng 社给挖过来的。近藤原先是动画圈里的人，在美少女游戏业界不算吃得很开，最初在创立 Palette 这个品牌时，核心班底都是从 light 社直接带来的，其中包括了たまひよ和くすくす这两位主力画师，此二人的实力当然并不弱，只不过当老板的总喜欢吃着碗里的还看着桌上的。2006 年时 Palette 社凭借『假如明日天放晴』一作大放异彩，在销量榜上风光无限之时经常被拿来与之相提并论的作品就是 feng 社的『望见青空之丘』，近藤从那时起就开始留意游戏原画师之一的和泉つばす。和泉的身份是自由画师，按理说只要有档期谁家的工作都能接，那么近藤社长大可以给她去一封 email 告知邀请意向便

可。但动画圈出身的近藤很相信当面交流以表现诚意的那一套，于是托朋友的朋友七弯八拐地问到了和泉的同人社团“翡翠亭”在Comiket上的摊位号，展会当天没事先打招呼就兴冲冲的找去了。在后来两人的对谈中和泉笑着回忆到当时近藤一本正经地上来递名片，自己竟吓得逃开了。一来同人圈大多数都是覆面作家，还是有点忌讳这类事先不打招呼的会面。二来和泉本来就很怯生，更何况是不认识的异性。可这位执着的近藤社长倒也没有因此气馁，另找了日子通过中间人把和泉约出来三个人吃饭，用十足的诚意终于说动了和泉加盟。要知道当时和泉つばす正因为『染红的街道』一作而如声名大噪，并没有要冒险另起炉灶的理由。可见和泉虽然不善与人相处，但看人的眼光却着实不赖，日后近藤的Palette社果然把她捧到了比『染红的街道』时更上一层楼的高度上。

如果把和泉つばす这样的画师比喻成在原野上纵情驰骋的野马，那么就非要有一个厉害的伯乐用一双慧眼发现她的才能，否则野马再怎么驰骋也不会自己跑出马群独领风骚。只可惜在很长一段时间里，扮演伯乐的角色并没有出现在和泉的生命中。90年代末，和泉つばす才带着她的漫画家梦开始了同人创作生涯，现在以高质量插画和海量原创周边而广为人知的“翡翠亭”最开始也是以同人漫画起步的——确切地说最初和泉还没有开始使用“翡翠亭”的名义，而是先跟随着另一位叫秋泽和彦的同人作者学习了一段时间，间或会在秋泽的社团“NORTH RIVER”的作品里露个脸，两人一起画过『Toheart』、『RO』、『Kanon』等当时热门的题材，本子的内容当然现在已经看不到了，无法评价其水准。秋泽似乎偶尔也会给三流漫画杂志画个单话漫画什么的，彼时在同人圈里也算小有名气，但终究没能在商业领域混出什么名堂，2005年以后就销声匿迹了。和泉与这个秋泽之间的关联以现在的眼光来看或许无关紧要，但笔者倒是觉得有两点值得一提。首先是画风，提到和泉つばす资深玩家总是很容易联想到凉香，反之亦然。这两人因为多次



合作的关系画风上相似点不少，凉香的商业出道早于和泉，自然会有人认为和泉的画风是向凉香学的，这是想当然了。应该说两人在一起时间久了画风的某些细节才会逐渐靠拢，而并不是一开始谁学的谁。要说和泉最早研习的对象恐怕是秋泽和彦才对，秋泽留存下来的画作固然已经寥寥无几，但从仅有的几张作品里还是能看出有一点和泉式画风的影子，尤其在脸型、腮红、眼睛的画法等细节上，这些都在日后成为她画风里的魅力点，可以想见和泉在起步阶段就有意识地在这些方面下功夫，若干年后才会有这样的造诣。还有一点也与作画有关，那就是对手绘的执着。秋泽是一个很注重手绘的画师，据说直到职业生涯末期的2005年才转型数码绘，或许也正是因为转型失败才黯然退场。和泉对手绘的执着更甚于前者，她曾透露自己直到画『纯白交响曲』时才第一次完全脱离手绘，那已经是2008年时的事了。手绘好还是数码绘好见仁见智——尽管现在已经找不出几个还在坚持手绘作业的画师，但一般认为手绘功底扎实的画师基本功更好，纯数码绘画师的适应能力则更强。业界里最好的例子就是“红汁”redjuice老师，绘画基础孱弱，过了三十岁才出道，一开始只会靠作画软件玩特效，现在不也风生水起给各种作品搞角色原案，偏偏画原案是最考验作画功底的科班活。反观很多转型数码绘较晚的画师后来都遇到了瓶颈期，究其原因就是适应能力不够强。不管是因为太执着于手绘，还是个性使然，至少笔者认为和泉老师并不是一个适应能力很强的画师。

不过，在十几年前手绘底子扎实，又能画自己风格的画师还是吃香的，即便互联网不那么发达，也没有P站这种撩画师的平台，前辈画师们还是可以通过投稿商业志、参加同人展、官方同人漫画集等诸如此类的有限的渠道来展现自己的作品，逐步积累实力和人脉寻求本格出道。与现在相比所需要的无非是更多的时间和耐心罢了。可说起来容易，真要靠苦熬出头还是相当痛苦的过程，如果能得到命运垂青的话，煎熬的过程很可能大幅缩短。最先以伯乐姿态出现在和泉面前的倒也不是别人，正是日后成为其亲密战友的凉香。



▲『望见青空之丘』的主视觉图，可以看到凉香和和泉两位原画师还略显稚嫩的画风



▲『望见青空之丘』代表两大阵营的三位女主角，这种阵营门户之见为 feng 社后来的人设思路奠定了基调

凉香与和泉最初相识于Comiket，两人一个住在名古屋，一个住在横滨，远隔几百公里，起初应该并不是普通意义上的好朋友，更像是圈内的熟人。凉香也是靠经营同人社团“凉屋”一步步积累起经验和人气，算是草根一辈，2004年被同样是做同人创作起家的feng社看中，拔擢为新作『魔法少女Twin☆kle』的原画师，从而在业界有了立足之地。feng的前身是一个叫“みぎやじるし”的同人游戏社团，两位创始人创业时都还是高中生（确切地说feng的老板上样当时是落榜的大学考生）。年轻人创业全凭一时意气，跳票7个月之久，问题多到玩家想飞盘的处女作『knot 绊之魔法』强行发售后，在开发组分崩离析，只剩两个创始人的绝体绝命的情况下，上样毅然决定组建公司ホワイトローズ，为品牌取名“feng”（源自于中文“风”的拼音），把个人前途赌在下一部游戏上。没想到撞到狗屎运，第二作『White Princess』竟大卖1万本，创造了一个不大不小的神话。『White Princess』赚钱的秘诀在于拼命压缩成本，找到了一班便宜又好用的外注创作者，其中就包括起到重要作用的原画师あおいまなぶ，这便奠定了feng日后运营的基调。接着上样在Comiket上找到了凉香，给了后者商业出道的机会。但迎接凉香入行的这个业界带给她的却是满满的恶意，新作『魔法少女Twin☆kle』销量暴死，再度将feng社推向悬崖边缘。好在凉香只是在游戏里担任辅助原画师而没有马上被扣上黑锅扫地出门，否则feng社的历史可能就此定格在2005年。草莽出身的上样倒也知人善任，竟果断地把凉香扶上了主力原画师的宝座，并请她另谋一个助手。凉香想到了和泉つばす。

就在凉香踌躇满志地为自己的商业出道作日以继夜努力奋斗的时候，和泉则在另一个领域里默默迎来了自己的商业处女作。与曾指导过她的前辈秋泽和彦不同，和泉似乎一开始就很清楚自己没有漫画方面的才能，所以选择了向插画领域挺进，2004年在一本叫『世界第一易懂的会计书』的读物上初试身手。书的作者山田真哉是一个名人，凭借着会计和税务方面的专业知识跨界写作，出过不少畅销书，其中2005年发表的『卖晾衣杆的为什么不会倒闭？』一书竟大卖160万册以上，一时间成为热门话题。和泉一开始就是给这样一位社会话题人物的书画插画。话虽如此，读者却不会因此关注到和泉的插画，原因很简单，这类书的读者大都不是所谓的二次元人群，对插画并不敏感，这类书上的插画说白了是为了让专业书籍读起来比较轻松的调味料，找谁来画都无所谓。画师靠画这种插画根本红不起来，跟我们熟知的鸡犬升天的轻小说完全不是一个模式。和泉心知肚明，却也无可奈何，小透明的生存法则便是如此。



▲因为其本人是个帽子控，所以和泉笔下的角色以帽子和王冠作为装饰的概率很高



和泉起步之初艰难的处境再次暗示了她不善与人交际的性格，彼时轻小说产业的隆盛已经初露端倪，随着作品数量的激增，对插画师的需求也几何级增长，出版社已经开始有意识地深入同人圈里发掘还好价廉的新人画师。话说Comiket现场里经常有三股人在不断物色中意的画师，一股是漫画出版社，专门找那些画某一部热门作品的同人画得特别好的同人作者，拉拢他们出官方同人漫画集，或许日后能就此向着本格漫画家出道发展；一股是Galgame厂商的制作人，他们是在寻觅下一部作品的外注画师，越是卖角色的作品越是需要大量的外注画师加盟，制作人到同人展上发一圈名片总会有所收获；另一股就是轻小说出版社的编辑们，他们也是熟门熟路，知道去哪里找刚冒头、有实力的新人，许以少量版税的诱惑，有不少人便欣然答应商业出道，这些年来倒也真的捧出了不少大触级的画师，像什么灰村清孝、abec，红透半边天，签售都签到天朝来了。按理说普通的工作邀约一封邮件就能搞定，但如果是重要的作品日本人还是喜欢当面谈，在对付这群平时深居简出的同人作家时，到同人展现场直接去面基也不失为一个高效的方法。可和泉つばす既然有面基时落荒而逃的经历就足以说明她有多么不善交际，说不定很多不错的工作机会就这样默默溜走了。不过在2004那一年，和泉的同人创作倒是留下了值得书写的一笔，她的“翡翠亭”首次推出了同人插画集『MOE POP』系列，几年后又发展出了全彩的『COLORFUL POP』系列，一半原创一半同人插画的“POP系列”此后便成为和泉同人创作的重心。其实从这方面也不难看出2004年时的和泉的确是抱着不小的决心向插画家的目标奋力冲击的，可惜天不遂人愿，最先认可其实力的倒是美少女游戏业界。

携手共攀“望见青空的山丘”



凉香找和泉つばす帮忙时，feng 社的情况并不算好。『魔法少女 Twin ☆ kle』的暴死使公司的经营状况又趋于恶化，所幸『White Princess』赚的钱还没有那么快烧完，上样再一次把公司和个人的命运赌在了下一部新作上。『魔法少女 Twin ☆ kle』空洞无物的脚本被玩家们喷得不轻，于是新作的脚本执笔权落到了两位创始人之一的サイトウケンジ手中。サイトウケンジ是个不可多得的写作人才，原本 feng 贯彻的是究极的外注省钱战略，每作都换脚本写手，找的又是些无名之辈，但自从『魔法少女 Twin ☆ kle』状况迭出后，サイトウケンジ就决定自己接管脚本工作，他的官方纪录处女作是『White Princess』的 PS2 版『White Princess the second』，不仅是 feng 第一部家用机平台上的游戏，也是公司向玩家赢回信任的第一步。サイトウケンジ此人极为擅长在经典传统的学园物为基础的“蛋糕坯子”上，佐以各种时髦元素作为“装饰裱花”，这样做出来的“游戏大蛋糕”既能满足大众口味，又不至于显得保守落伍。『望见青空之丘』就是这样一个典型的例子。

『望见青空之丘』是一部王道到不能再王道的学园恋爱后宫 AVG，人设更是堪称教科书。主人公今井秀树（名字也很普通）是一个幼时从乡下搬到都市生活，外形健康，个性随和的普通好青年，就读于私立法米优学园。秀树原本波澜不惊的学园生活在 2 年级新学期伊始便发生了天翻地覆的巨大变化，因为幼时曾有过婚约的幼驯染西村春菜及其妹妹西村小夏都转到了法米优学园就读。当主人公在乡下的“发妻”遭遇他在都市里新收的一班后宫时，甜中带酸、笑中含泪的多角恋爱故事随之华丽展开。如果说女主角西村春菜代表的是天然、纯朴、悠然



▲和泉的原创插画，选自系列同人插画集『COLORFUL POP 11』

▲凉香与和泉两人合作的开始，也是 feng 社“党争”的开端

自得到对都市生活缺乏基本常识的乡村少女，那么站在其对面的就是另一女主角速水伊织所代表的都市少女，她自负、傲娇，会装乖乖女，有那么点小心眼，本质上却又很纯情善良。在春菜身边，有一心憧憬都市生活，元气到经常容易暴走的妹妹小夏（外传中又加入了乡下神社的巫女姐姐御代柊花，形成三对三的局面）。而在伊织所熟悉的校园环境中，则还有年长一岁的腹黑学生会长諏访ののか，以及成绩优秀，喜爱读书的冰美人学妹藤宫翠这样的潜在竞争对手。这五位女主角虽然分成了乡村和都市两大阵营，却又微妙的存在着恋爱上亦敌亦友的竞争关系。明明独立来看都是再普通不过的角色类型，但一放到一起就感觉到处都是戏，这便是『望见青空之丘』一作人设的高明之处。有玩家想到了“党争”一词。对，『望见青空之丘』便已经具备了党争的雏形，不仅要在“乡村”和“都市”两大阵营中做出选择，在某个阵营之中则还有姐姐与妹妹，同级生、学姐与学妹之争。恋爱 AVG 就是不断地做选择题，『望见青空之丘』正是在完美诠释这个古老的理念。

顺带一提的是，サイトウケンジ此人受传统剧本写作的影响很深，他往往以打造一部“剧”的理念在创作，而不是单纯的写出一个“本”，剧的特征就是分成有连续性的若干幕，或者以日本人的习惯称作“话”。『望见青空之丘』本篇共有春、夏、空三部，共 13 话，外加外传 3 话，每一话都有小标题，第 10-13 话还细分为若干篇，感觉很像在做动漫画。每一话都是一个相对独立的小故事，但故事与故事之间是有内在关联的。一话结束后会有“下集预告”，让玩家玩起来更有欣赏动画剧场的感觉。サイトウケンジ又不失时机地把当时流行的一些 2ch 梗、



网络用语加进台词里，进一步讨好讨好深受亚文化熏陶的玩家们。这可以说是サイトウケンジ式剧本的一个特点，后来这位锐气十足的作家果然从 feng 社辞职跨界写起了轻小说，还给漫画和动画写脚本。サイトウケンジ离开 feng 后最有名的跨界代表作就是与漫画家奈央晃德合作的学园幻想题材漫画『七人魔法使』，这部作品改编的动画曾在 B 站上创造了千万级播放的骄人成绩，最近亦有计划推出新的剧场版，サイトウケンジ作为原作者也参与了脚本的创作。当然这些都是题外话了，因为是笔者最喜欢的后宫肉番之一而多说了几句还请见谅。

舞台有了，演员也齐了，那就看两位画师的表现了。在分配角色的问题上倒也不存在什么深奥的哲学，按理说两位画风不同的画师各占一个阵营即可，只不过凉香毕竟是主力，戏份要更重一些，于是在领走“乡村妹子”的同时也捎带上了“都市”阵营里的藤宫翠，作为补偿和泉拿到了配角里最重要的角色橘美琴（因为御代柊花在附带的外传里升格为女主角，橘美琴则完全是没有 ending 和 HCG 的配角），形成了 4:3 的局面，对于和泉的出道作而言条件着实不赖。

以现在的眼光回望 2006 年的『望见青空之丘』，几乎可以断言速水伊织这个角色一举奠定了和泉つばす的业界地位——虽然在一开始还只能算是一个初露锋芒的弱小厂商的新人画师。和泉领到的课题清晰而明确，这要好好感谢サイトウケンジ的设定大纲，速水伊织等人



▲为 Hearts 的游戏『メルクリア』的女主角鹰森日未子绘制的应援插画

的主题是“都市少女”，那么只要竭尽全力表现某都市的一面与凉香所代表的“乡村阵营”加以区分，可以说任务就已经完成一半了。对于初次涉猎人设工作的和泉つばす，サイトウケンジ就每个角色分别总结了三个关键词给她。速水伊织的关键词是：学园偶像、傲娇、贫乳娘。诹访ののか的关键词是：年上、稳重、腹黑。作为配角的橘美琴也有三个关键词：可爱、温柔、彬彬有礼。连角色个性气质的关键词都有了，和泉人设的难度进一步减半。不过在具体把握角色细节时仍需要画师融入很多创作灵感，否则人设工作就不是创作而是流水线加工了。都市与乡村最大的差异点之一就是时尚感，表现时尚感落差最好的道具就是私服，可惜『望见青空之丘』一作或许出于成本上的考虑并没有给角色私服很大的发挥空间，于是画师只能在制服扮相上做些文章。仔细观察可以发现，伊织是所有女主角里唯一一个使用头饰而不用丝带绑头发的案例。伊织的发色被设定为米黄色的长直发，正面配以一个大而醒目的黑色蝴蝶状发夹，发型和发饰再与制服标配的贝雷帽搭配起来显得十分洋气。诹访ののか的发色是偏红的米黄色，两侧系两条较细的丝带，半长的头发末端烫卷，以表现出年上角色成熟的气质。橘美琴因为是配角戏份更少，存在感或许比不上一袭华丽巫女装的黑长直御姐御代柊花，但和泉特意将她双马尾辫其中一侧的丝带拿掉，在视觉上也保留了一点较高的识别度。因为是傲娇型角色，伊织的傲派会显得有些虚张声势，立绘中以手撑脸、叉腰一类的姿势比较多，而且笑起来有一点吊梢眼以体现出傲气。诹访ののか是那种典型的“nohoho”腹黑学姐，所以经常以双目轻合的和煦笑容示人。橘美琴外形可爱，且有着不错的运动神经，标志性的立绘总是在眨着眼睛微笑。不难看出和泉在角色发型和笑颜这两点上力求个性化，算是动了不少


…ts的游戏『メルクリア』的
…桑日未子绘制的应援插画

▲『染红的街道』女主角全家福

脑筋的。再看凉香负责的“乡村阵营”，人设的核心思想就是“朴实”二字，西村姐妹的衣着打扮就没有这么多讲究，发型平平无奇，眼神清澈质朴，说天然也好，说土气也行。出自都市阵营的藤宫翠因为其冰美人的属性，表情和外形也被打上了平淡无奇的烙印。御代柊花的巫女扮相固然华丽，那也是作为大和抚子的华丽形象，与时尚并不沾边。总而言之，作为主力画师的凉香最大的课题是把角色画得平凡，而作为第二画师的和泉的任务反而是要把角色设计得尽量显眼。那么和泉つばす岂不是要反客为主？结果还真是如此！　つづく



群星闪耀之时

——有关凉元悠一和『星之梦』的十二年回忆

■文/浅色回忆 ■责编/稗田、如月千华 ■美编/三白

若不是2016年4月1日，key在官网上宣布『星之梦』即将动画化的消息，笔者一度认为马场隆博和他的Visual Art's已经把这部key旗下出版序列第四的作品遗忘。

毕竟它的时长只有短短的三小时，剧本凉元悠一对key来说是一闪的过客，人设驹都英二是外注的画师。尽管作为当年VA社推出的视觉小说系列“Kinetic Novel”第一作，取得了相当不错的口碑和商业成绩。可后续的乏力让这个系列籍籍无名。作为『星之梦』脑残粉的笔者，发现连想入一个星野梦美的手办都求购无门。只有一些同好自制的粘土或者用其他手办进行魔改。

所以，当2016年7月7日，『星之梦』的动画版在全球同步播出时，笔者几乎是怀着朝圣的心情去点开在线视频站的。监督过JOJO的津田尚克果然没有让人失望，5集动画串联在一起的时长不过2个小时，对于原著剧情的还原和思想的体现却以臻完美。再加上在各位读者拿到本书时，已于9月3日在日本上映的剧场版『星之人』。对于每一个『星之梦』的FANS来说，十二年的回忆，终于迎来了最完美的句点。



一个恒星的消亡，一个世界的毁灭，难道就是让伯利恒那天夜里有一束异常灿烂的星光？

——阿瑟·克拉克『星』

在凉元悠一的人生中，为key工作的时光并没有太多的快乐可言。

1969年1月13日出生于静冈县清水区的他，一开始的目标是成为一名小说家。自静冈县立清水东高等学校毕业后，他在21岁时获得了第一个机会——投稿的『我が青春の北西壁』在次年的集英社Cobalt赏中获得了大赏。Cobalt赏正如其名，是个十分小清新的奖项。笔者去翻了翻他们最近出版的书籍，从内容到插画都是相对传统和文艺的，和凉元悠一的文风十分合衬。

但不知为什么，凉元在Cobalt文库只发表了一部『あいつはダンディー・ライオン 一藤丘学园新闻部』便告终结。再度出现在读者们的眼前就要把时间迁延到1998年了，这次他冲击的是相对更有价值的日本幻想小说大赏。以一部『青猫之街』拿到了优秀赏并且得以出版。其后，当历史性的1999年来到，已经30岁的凉元接触到了『Kanon』并且被久弥直树感动的一塌糊涂。于是他毅然放下科幻小说，转而追寻着偶像的脚步加入了key。

key这个名字在GALGAME玩家里无疑是如雷贯耳的。从『one』到『Rewrite』，但凡年龄在15-35岁的黄油宅，恐怕多少都有玩过其中一两部。在人气上能与之相比的也就只有Leaf和TM。再加上一部『AIR』让京都动画走进动画宅的视野。接踵而至的『Kanon』和『Clannad』动画版更是把key作品的传播度推上顶峰。即使在今天，笔者在参加宅圈聚会时，还是有不少人能轻松哼出『鸟之诗』和『团子大家族』的旋律。

凉元悠一的剧本实力显然是被key所肯定的。要不然也不能2000年刚刚入社就把相当重要的『AIR』summer篇交给他执笔。若是能保持这个势头在key长久地干下去，得到一个主力位置或是牵头企划一部长篇作品。那么凉元在这行当里的前途也是不可限量的。可惜，他的运气并不好，自己的入社之日基本等同其偶像离职之时。换言之，其实正是由于久弥与麻枝在创作风格上的不可调和，导致了久弥的出走，这才给凉元悠一填补空档入职的机会。而这不吉利的征兆，似乎也为凉元的未来蒙上了一层阴影。

那么，久弥和麻枝的风格问题又怎么会影响到凉元的前途呢？这就得从『Kanon』说起了。众所周知，key的招牌便是“泣”，但如何做到“泣”，不同的剧本家则有着不同的理解。喜欢长跑的久弥直树，作为『Kanon』的主力剧本，他的气场是“孤寂”。从月宫亚由到水濑名雪，读者可以很清晰地体会到久弥所传递出的孤独感。水濑家的成员可谓不少，但是小狐狸真琴出场时的氛围和名雪出场时的氛围简直天差地别。当进入名雪线后，这种情况在名雪崩坏把自己关进房间的时刻体现得更加明显。再看美坂栞线，身患重病的栞对待自己未来的无奈和绝望，对待死亡的看破和淡然。就像冬日那冰冷的寒风，丝丝渗入读者的骨髓。可以说，在久弥塑造的世界里，除了男女主角之外的角色都可以不存在，一切的因果都能归结到男女主

角的身上，一切的终结也只需要他们勇于走出孤独，大胆地接触对方。

喜欢棒球的麻枝则偏好热闹，他往往会构筑出一个温馨和睦的小群体。或是『AIR』、『Clannad』的家庭温暖，或是『Little Busters!』、『Angel Beats!』中的同学少年。麻枝所擅长是用欢乐热闹的气氛做铺垫，然后突然间告诉你命运注定的悲剧必将降临。读者和角色能做的只有坚强起来，微笑着去面对残酷的命运。当然，“善良”的麻枝在最后的最后，还是会给读者们发颗充满幻想色彩的糖安慰一下。比如『Kanon』和小狐狸的重逢、『AIR』中象征着解脱的男孩女孩、『Clannad』收集光玉就能让女儿复活、『Angel Beats!』大家都转世重生还能在街边重逢。不得不承认，麻枝这一手大起大落比久弥的润物细无声拥有更好更直观的效果。毕竟人更容易接受直接的感官刺激，笔者就不知道多少次被这一招老梗感动得鼻子酸酸。

在此之上，最为致命的地方在于：久弥的文风曲高和寡，麻枝的态度平易近人。前者是用遗世独立的孤寂来打动读者，后者是用卑微众生的小确幸来感动世人。如果说单纯只是煽情手法的不同，两个人还可以协力创作。但文青路线和大众路线这就是不可调和的问题了。毕竟作品里如果出现两种差异极大的风格，最终必定是1+1<2的结局（比如某『遥仰凰华』）。而在这场谁也不愿意退让的竞争中，事实证明是麻枝更胜一筹。

那么，深受久弥影响的凉元悠一自然也会在文风上与麻枝产生冲突。在summer篇中，与世隔绝的神奈和她的侍卫柳也之间的故事，正如久弥的剧本一样是只需要男女主角就可以推演下去的氛围。神奈牺牲前夜的叙话，也颇有栞视死如归的感觉。还好summer篇和本篇的直接联系不大。如此的写法更能给读者拉开千年的距离感。

但到了2004年就不太对劲了。这一年key发售了『Clannad』与『星之梦』。令人惊奇的是凉元悠一竟然只负责了其中的一条线。（实力略差的魁都一个人吃下了双子姐妹和1/2的有纪宁线）。就算再加上『星之梦』的剧本，他在key的这段时间里工作量也是少得可怜。再后来就是传说中2006年初的争吵，进而凉元悠一也步了自己偶像的后尘。黯然离开了如日中天的key。

再之后的故事便乏善可陈了。已近不惑之年的凉元在自己的主页上碎碎念着要重归小说界。不过也只是在GA文库发表了一本『菩提树庄的闇狩姬——Nachtjager』就再无声息。并且论及原因大概还真不是编辑要腰斩他，只是整天以酒娱情的他产量太低。2006年末，凉元被AQUAPLUS捡走。按理说从key到Leaf也不算差。可他从key之后离职的历程也几乎是久弥的翻版——

2003年，久弥直树加入SIESTA的首作『Limit Off』在公布后便遭封印。和七尾奈留合作的『sola』若是做成游戏口碑大概能不错，可惜动画的低劣制作水平毁了一切。2014年的『天体的秩序』也没有掀起太大的波澜。

2011年，AQUAPLUS宣布预定在PS3上推出『传颂之物2』、『提亚拉之泪2』与『Jasmine』。最后那个便是凉元企划，由Leaf台柱级画师カワタヒサシ操刀的新作。可惜如今2016，前两作早已问世。而凉元的『Jasmine』只留下一张宣传图就被告知企划停止。尽管我们依旧可以在Leaf的各种作品的staff名单上寻得他的名字，证明他还没有离开业界。不过『WHITE ALBUM 2』的特别感谢，『传颂之物2』的剧本协力。对于曾经心气甚高的凉元悠一来说。名字被写在这种地方也不会有丝毫的高兴吧。



传承的力量

The power of inheritance

有两件事物我愈是思考愈觉神奇，心中也愈充满敬畏，那就是我头顶上的星空与我内心的道德准则。

——伊曼努尔·康德『实践理性批判』

在从 key 离职后，凉元悠一在他的『文字AVG 剧本做成技法』一文里曾说——

除了纯文学性质的作品，只有主人公一人的故事要写得有趣实在是难于上青天。

然而『星之梦』的剧情很简单，简单到三句话就能说完。

大战后的废土之城，废墟猎人闯入还在供电的天象馆，遇到了机器人少女解说员。

废墟猎人被星空感动，想带着快没电的少女离开城市。

少女为废墟猎人挡下招潮蟹的炮火，废墟猎人向着荒野进发。

满打满算，整个剧本里的“人”也只有没名字的废墟猎人一位。

他在『文字 AVG 剧本做成技法』一文里还说——

在角色设定时
1、不要害怕雷同
2、不要太死板
3、比起真实性，大众口味更重要
4、要有性格形成的必然性
5、恋爱游戏的角色就像玩赏宠物一般







然而『星之梦』中，凉元悠一几乎是不厌其烦的，在字里行间表现出星野梦美的机器人特色。遇到逻辑冲突时无限循环的语句，无视现实情况不断复述着数据库中过时资料的亲切讲解。再加上驹都英二绘制的立绘中，特别仔细勾画的那双非人类的瞳孔。我们有理由认为，从最根本的企划上，凉元悠一就完全没有要把星野梦美向“人”的范畴靠拢，也不打算玩什么“机器人变成人类”的桥段。故事开始时梦美是天象馆的讲解机器人，故事结束时梦美还是天象馆的讲解机器人。在这个过程中，我们至多只能体会到废墟猎人和梦美之间的一点点莫名的情愫，还说不好那是不是 BUG。要论大众口味，大概只有驹都英二的画风够大众了。

最后，他在『文字 AVG 剧本做成技法』一文里又说——

不要变成设定狂人。

然而在『菩提树庄的闇狩姬— Nachtjager』里写了将近 100 个注释，一言不和就在『星之人』里引用北原白秋和歌尔德诗歌的凉元悠一你有资格说这个话么（笑）。

综上所述，但凡有志于码字的同学，千万不要相信这些作家所讲的什么写作理论。因为那是连他们自己都不会去遵守，大概是一边梦游一边写出来骗稿费的胡话（笑）。

从写作方式来说，『星之梦』被归为电子小说而不是 GALGAME 是十分恰当的。因为凉元悠一的写法还是偏小说，讲究故事先行而不是 GALGAME 里常见的角色先行，并且整个故事里充满了隐喻。让我们先看作为读者视角的废墟猎人。在游戏中，这是一位姓名不明，角色年龄也不明、拥有高超的战斗和求生技术，却生存之外的事情一无所知的人。在最新的动画版里，他有了一张标准的 key 系男主的脸，看起来二三十岁的样子。总的来说，凉元不赋予主角名字，是因为主角并没有必要拥有名字。废墟猎人所代表的是大战之后生活在废土中的人类。尽管他们依旧掌握着一些旧世界的先进科技（净水器，武器）。在生存状态上却被打回了原始人，靠着完全没有确定性的狩猎和采集来维持着生活。

另一边的星野梦美，作为旧世界的代表产物，光鲜亮丽的外表和废墟猎人的落魄装束形成了鲜明的对比（在这一点上请来驹都老师真是太对了）。但这种亮丽已然是昨日黄花，柜台上附满的尘土，破旧电器组成的花束，灯泡坏掉的耶拿小姐，以及不知道什么时候就会彻底断掉的脆弱临时电力，都点出了这是一个没有希望的世界。在对废土世界的描写上，凉元悠一没有简单地去写残破的城市，荒凉的街道，

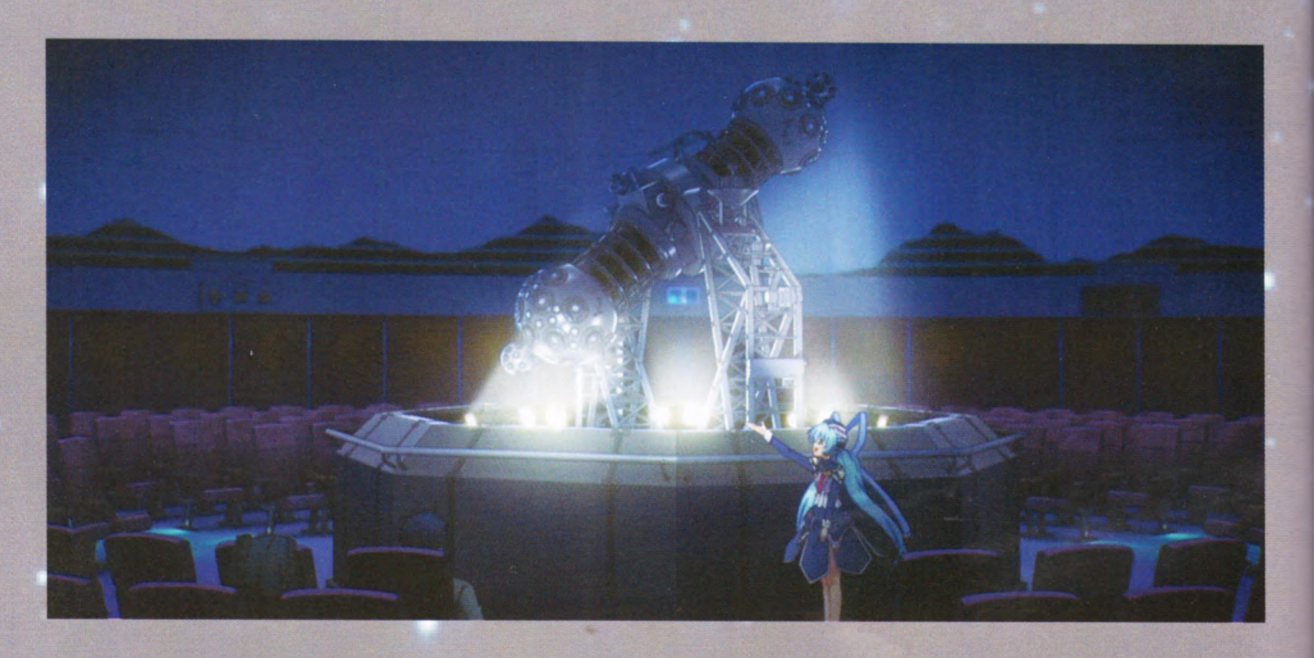
而是插入了星野梦美这位旧世界的遗民。高科技的机器人和长满杂草的柏油路形成了鲜明的对比。更强烈的让人感到战争前后的差异，是人类自己毁灭了曾有过的美好生活。

所以，在谈论『星之梦』时，我们很容易就带入了反战的情绪。毕竟这是游戏中最直观体现出的信息。最后充满悲伤的结局，始作俑者也是战争时代遗留下的自走兵器——招潮蟹。但反战在『星之梦』里只是作为一个浅显易懂的大背景而存在。凉元悠一把大量的笔墨分配给修理耶拿和看星星并不只是要玩诗意和情怀。还记得星野梦美是怎么说的吗——

请大家记住，即使有一天，星星的世界不再是遥不可及的梦想，而是成为了生活的一部分……也请大家不要把在这里看到的星空忘却。当您迷失在黑暗中，看不到真正的星空的时候，就请静静地将它回想起来吧。这是……我的、小小的梦想。



这段话看似是在说永远不要忘了星空所承载的梦想。实际只要考虑到除了生存技能之外什么都不懂的废墟猎人的形象，就会明白凉元悠一其实是在说“传承”。文明里的个体是脆弱的东西，星野梦美的腿部关节需要经常更换备件。三十年的时间过去，德国科技制造的耶拿也会出现问题，路边井盖下也不会藏着油纸包的大灯泡。相比之下，还是人类更加坚韧。废墟猎人没有学过相应的知识，却能独自对耶拿进行简单维修。只有一杆简陋的榴弹发射器，却能和巨大的招潮蟹打个平手。然而脆弱纤细的文明自有其价值所在。冕服华章曰华，大国曰夏。羸弱的我们面对老虎大概一回合都撑不过就要被叼走，非洲部落的黑叔叔们却能拿着长矛驱赶狮群。个体对比我们不如黑叔叔远矣但在集体的力量上，15 世纪的欧洲人带着火枪和瘟疫便能以一当百的征服新大陆。文明的发



展就是组织艺术发展的过程。从单打独斗到分工协作。从生产力的发展到生产关系再组织。我们就是一次次在这样的轮回里实现着进步。

回到『星之梦』，星野梦美是人类的产物，招潮蟹也是人类的产物。祈愿着“请不要把天空分开”的梦美，是人类善良和美的化身。忠实着守卫着城墙的招潮蟹则是人类暴力的象征。凉元悠一在故事里安排招潮蟹击碎梦美，在煽情的背后所要表现的是我们的美终究抵不过单纯的暴力。从蛮族入侵罗马到游牧民族击碎中原汉族王朝，这样的故事在历史上也曾无数次重复发生，但是文明的火种到底还是会传承下去。我们对美的感触是相似的，废墟猎人从小没看过星空，这并不影响他爱上天象馆的那一瞬。后续小说『星之人』里的孩子们从小就在地下居住，也并不影响他们成为老人的徒弟，把星巡之路继续地传播下去。梦美就像是一封迟到的信，把旧世界的美好以自身为载体传播给了废墟猎人，后者化为火种，再把这份美好如涟漪般扩散出去。扩散的结果如何凉元并没有断言，也许未来是会像小说第三章『星之人』所写，蕾比、攸布、路茨他们坚强地走下去。也许未来是会像小说第四章『赤路西斯与阿曼多』所写，地球已经彻底被冰封，人类前途未卜。

对于凉元悠一来说，这些并不重要。他想阐述只是“传递”。他的处女作『我が青春の北西壁』写的是星桐高中山岳部攀爬校舍的传统和在被学校阻止后依旧持续活动的青春决心。他的『青猫之街』写的是系统工程师的神野通过电脑和网络里遗留的情报，去调查失踪的朋友A的秘密。“传承”这个主题自然而然的孕育于其中。到了『Clannad』的一之濑琴美就更加明显——

世界是美丽的，就算充满悲伤和泪水。
也请睁开你的双眼，去做你想要做的事情，
成为你想要成为的人，去找到你的朋友。
不必焦躁，慢慢地去长大。

这段循循善诱的话语充满了温暖和力量。在为 key 留下的两篇文本中。凉元悠一所写的都是在废墟中传递文明，在“罪恶”中开出希望之花。也许这就是他对自己受到久弥启发，进入 GALGAME 界发展的感悟吧。









看呐，天空还醒着呢。

——安娜『冰雪奇缘』

为什么我们对星空会心怀敬畏?

把宇宙的时钟倒转 200 万年。我们的祖先拿着简陋的骨棒从树上爬下，开始直立行走。当夜幕降临，茫茫无所依的草原上。能照亮前路，明辨方位的只有头顶的月光和星光。

把宇宙的时钟倒转 36 亿年。第一个有生命的细胞随着陨石自天外而来，落入还是蛮荒一片的地球海洋。开始了一场独一无二的史诗之旅。

把宇宙的时钟调整归零。137 亿年前，组成你我的原子紧密的挤在奇点之内。直到开天辟地的大爆炸，我们以光年的尺度星散在深空，再走过几十亿年的路程，也许是夹在路过彗星的长尾巴里，也许是托了超新星爆炸的福，汇聚在银河系猎户座悬臂的这个小小太阳系的第三行星上。





我们仰望天空，其实是在寻找自己来时的路。

这场寻找贯穿了人类的历史，在周董『爱在西元前』所唱的时代。古巴比伦的祭祀们就已经记下了黄道十二星座。对于先人来说，祭祀也好，星座也罢并不是因为好玩或者中二病。而是在那个没有钟表没有日历的年代。一年四季的星图变化就是最好的指导耕作和生活的标志。为了方便记忆，欧洲有了八十八星座，天朝有了三垣二十八宿。但不管如何，头顶上的星星几千年来一直指引着我们前进是不变的事实。

到了近代，随着科技的发展，星空在一般人的眼里已经没有了实用的价值。学生计算分数，大人专心赚钱。闲暇时光也会被各种刺激的消费娱乐所占据。无论是打开电脑来一局对战游戏，还是跑去 KTV 里独嚎一晚都是更实际的选择。就算偶有因为肌肉酸痛而抬头仰望。



大都会里的光污染和雾霾也会让你只能看到雾蒙蒙的黑色天空。

好在总是有那么一些闲人，肯在半夜扛着沉重的器材跑到郊外的野山上，看那繁星满天，星河流淌。不知道书本前的各位是否有过类似的经历，在阴山以北的草原上，在海角之南的小岛上，天为苍穹，地为坤灵。视野能及之处皆被巨大的空间尺度所填满，在没有月亮的夜里，头顶那经过数十年数百年数万年才抵达地球的星光会在地上照出你淡淡的影子。那一刻人会被这种来自洪荒的力量所震撼，认识到自己、地球、乃至太阳系相比起宇宙都只是沧海一粟，渺小如沙。所引起的新鲜感和意外感会和你已有的观念与经验有所冲突，使得你不得不试着改变一下自己的认知结构，来更好理解所面对的这个世界。

由是，敬畏感从心底油然而生。都说只有爱、牺牲和沧海桑田的变迁能真正打动读者的内心。那么在 key 的剧本家里，久弥是可以描写孤寂之爱的人。麻枝是擅用牺牲来赞颂亲情的人。凉元就是那个能把沧海桑田浓缩在三个小时的短篇文字 AVG 中让人狠狠感动一把的人。

当然，『星之梦』也不乏对现实的关怀。上一节中笔者引用星野梦美的话也适用于当下。在这个只要连上网络，打开搜索引擎就能搜到行星和星系高清大图的时代。星星的世界的确已经走入了我们的生活。那么，在如废墟猎人那般为生活忙碌之余，我们是否也应该偶尔走入天象馆，让自己回归自然的本质。获得身心上的洗涤呢？

巧合的是，耶拿原型伫立在的明石市立天文科学馆。与另一位深受久弥“孤寂”影响的片冈所描绘的开满水仙花的淡路岛只隔一座大桥。也许在冥冥之中，气场相似的人的确会互相吸引吧。

对星空的向往，是人类所共有的相似情感。久弥在『ONE』的川名线中曾说“屋顶是离天空最近的地方”。在『Kanon』美坂栞线中则说“从这窗户边所看到的，是同一片天空”。退社后的『SOLA』和『天体的秩序』更是直接把这个意象搬到了标题上。

而作为麻枝封笔后的接力者，『Rewrite』所请的剧本家田中罗密欧。尽管在作品结构和形式上是标准的 key 社风格，里线路、救赎、小团体、奇幻色彩这些要素也与『Clannad』和『Little Busters!』一脉相承。但在骨子里，田中罗密欧所喜欢的核心并没有麻枝所追求的小圈子和和美美，所寻求的小确幸。取而代之的是对未来充满现实感的挣扎，以及在挣扎中迸发出的些微火光。篝说：纵使我们把这颗母星的资源吃尽，纵使我们要做更过分的事情，我们也必须在宇宙中繁衍开来。这种咬着牙哭着也要前进的氛围，比起麻枝的作品。反倒和『星之梦』的气息更为接近。

小王子说：“如果你爱上了一朵生长在一颗星星上的花，那么夜间，你看着天空就感到甜蜜愉快。所有的星星上都好像开着花。”对于笔者而言，正是因为爱上了屏幕里的星野梦美，那么夜间，看着天空就感到甜蜜愉快。就好像孤身一人身处天文馆，等待着那位有点笨拙，同时也善良可爱的讲解员的到来。等待着那句标准的宣传语再度响起在耳边——

欢迎大家光临天象馆，这里有着无论何时都决不会消失的，美丽无穷的光辉，满天的星星们正在等待着大家的到来。▲



吾家有女初长成

浅谈『天真与闪电』与近年日本亲子题材动画

■ 文 / 浅色回忆 ■ 责编 / 稗田 ■ 美编 / 塔里

列夫·托尔斯泰曾在『安娜·卡列妮娜』中写道："幸福的家庭都是相似的，不幸的家庭各有各的不幸。"不过在笔者看来，幸福的家庭固然因为在交流、理解等方面做得相对完善而内在相似，但外在的表现形式却可以大相径庭。

于是我们会看到『樱桃小丸子』那样的脱线家族，也会看到『哆啦A梦』中妈妈的雷霆怒火与家族温情的会心一击交替出现。就连死火海这样的民工漫，在主角冒险之余也不会忘记用亲情浓墨重彩地涂上几笔。

今天要介绍的作品则是用"食物"作为亲情的突破口。借用『舌尖上的中国』里的旁白。家，生命开始的地方。人的一生都在回家的路上。在同一屋檐下，他们生火、做饭，用食物凝聚家庭，慰籍家人。人们成长、相爱、别离、团聚。平淡无奇的锅碗瓢盆里，盛满了人生百味。

是啊，还有什么能比打开家门后，看到满满一桌冒着热气的菜，更令人感到温暖的呢?

伪装成美食番的亲子番

Choose food or Family affection

2016年和"吃"有关的新番真是不少。

7月番里『食戟之灵：贰之皿』即将迎来秋季选拔赛的完结。药王创真的药量是越下越大。向前追溯，4月番有日常气息满分的女生零食茶话会『三者三叶』。还有虽然泡面番但看起来就很好吃的『面包日常』。1月番则是让人搞不清卖点是粗点心还是希尔薇的『粗点心战争』。作为吃货大国，连孔老夫子都在『礼记』里讲"饮食男女，人之大欲存焉"，我等天朝观众自然便对这些美食相关的动画多了一层好感。



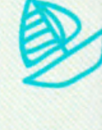
但要是让笔者选择本年度最能让人流口水的作品，这一票还是要投给7月番里TMS Entertainment负责制作的『天真与闪电』。这部根据日本漫画家雨隐ギド的同名漫画改编的作品。讲述了单亲爸爸犬冢公平一边努力完成高中数学老师的工作，一边独立抚养5岁的女儿䌷希的故事。因为不擅厨艺，他们每天只能吃超市的便当或者速冻食品。某日，前去赏花的两人偶遇公平的学生饭田小鸟。因为小鸟表示家里是开料理店的，公平便决定带着女儿前去叨扰。不成想料理店的主厨——小鸟的母亲已然成为网红（大误），料理店无限期休业。阴错阳差之下，做饭毫无天赋的公平和害怕菜刀的小鸟开始了一场厨房物语。在手执菜谱，按图索骥的料理之中，营造出一幕幕温馨的美食物语。





说到『天真与闪电』，就必须从这个让人有点摸不到头脑的译名开始。要说"天真"还能对应可爱的小䌷希，那么"闪电"又是什么鬼?无怪乎有人在看了作品的日文标题『甘々と稲妻』后认为另一个译名"甜蜜稻妻"更加合理。真相是雨隐ギド在题目里玩了一个文字游戏。古代日本人在长期的农业耕作中，发现经常打雷的地方，水稻长得特别好（闪电的固氮作用）。于是朴素的他们把闪电和收成联系起来。在日语里闪电便写作稲妻（いなずま）。若把稲妻倒过来读成妻稲（つまいな）就是"单身父亲"的意思，暗指作品的主角犬冢公平。再加上作品的第一个故事是蒸一锅好吃的米饭。这标题还真是如作者自己的解释——"请读者朋友自行想象"，一切尽在不言中。

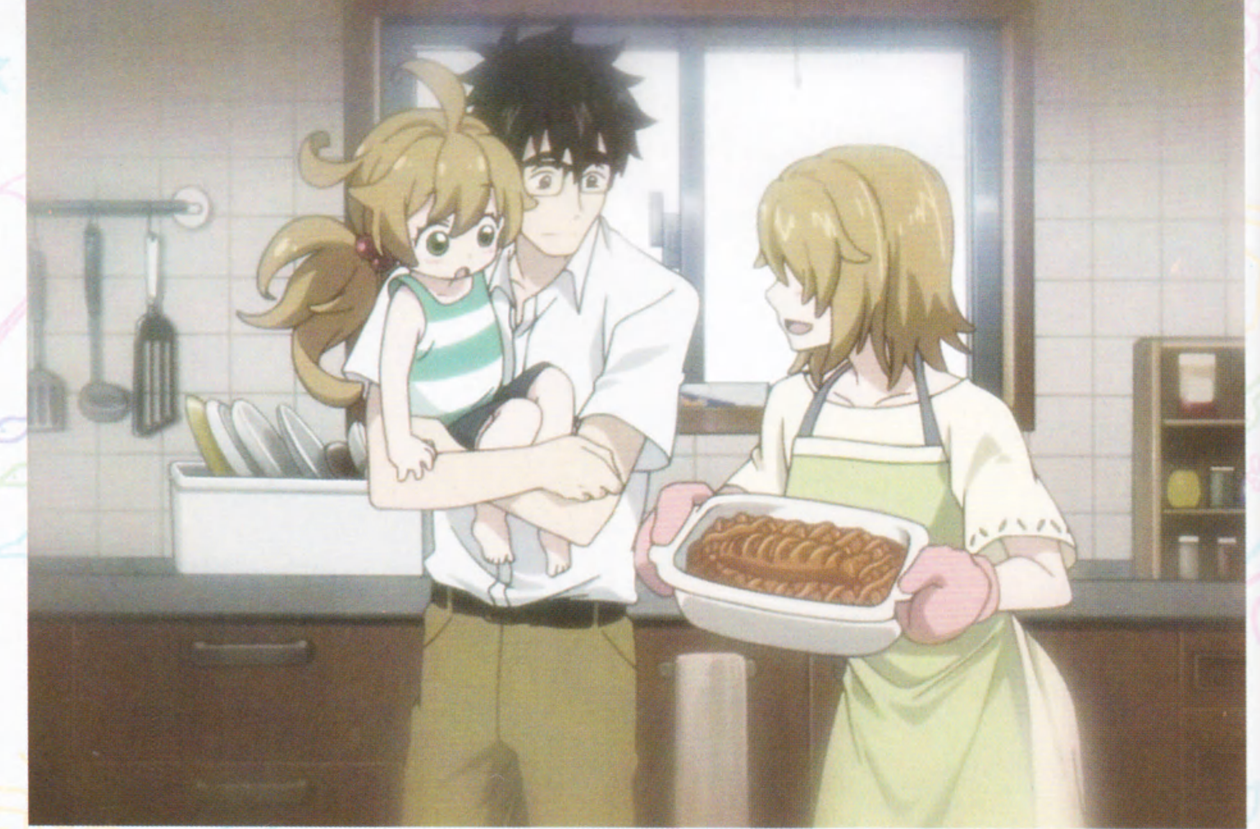


对此，笔者的看法是——因为雨隠ギド太过细腻，所以才会诞生出这样的作品和有趣的名字。在搜索引擎上搜索她的名字，首先蹦出来的并不是『天真与闪电』这部曾拿过“这本漫画真厉害”第八位的作品。而是大量、巨量、以及海量的 BL 漫画和不多的几部百合作（并且不少有汉化，相比之下『天真与闪电』的漫画反而压根没关注度）。笔者随意挑选了几部拜读。发现就算是 BL 题材，雨隠ギド走的依旧是毫不华丽的朴实路线。用尽量简单干净的线条勾画出男男女女，靠着人物关系循序渐进的展开。水到渠成地完成两颗心互相靠拢的过程。此外，雨隠ギド还特别喜欢外在沉默内心专一的年上攻搭配外在热情内心羞涩的年下受。这么想来，『天真与闪电』里犬冢公平和饭田小鸟的关系，其实就是雨隠ギド把自己擅长的年下受做了一个性转画出来嘛（笑）。

无论是原作还是动画，『天真与闪电』每个故事单元中都有大量的篇幅（通常是二分之一到三分之一）用来表现公平、小鸟和䌷希一起下厨。做的都是简单易行的日本家常料理。因此也被观众戏称是料理教学节目。动画的监督岩崎太郎一开始也觉得料理是作品的重点，苦思冥想如何在动画里表现出料理的美味，让小孩子看了也觉得好吃。但在读完原作之后，他发现『天真与闪电』并非是要写本“简单到死宅也能做的菜谱”。料理是我们生活中最常见，也最能代表家庭温馨的要素。雨隠ギド只是用料理作为切入点，关键还在于父女关系的描写。为此，没孩子集体被喂狗粮的制作组还曾计划去幼儿园进行取材（毫无疑问会被当成怪叔叔吧）。

最终，制作组是如何取材的笔者并不能确定，但动画展示出的结果十分令人满意。在笔者所接触过的亲子题材作品里，『天真与闪电』对细节的把握足矣进入前三。从洗脸盆边放置了给孩子上下用的小楼梯，到䌷希生气时在爸爸怀里使劲向后仰的动作。从小孩子不喜欢吃青椒的味觉原理，到炒菜时先放不好熟的土豆再放鸡肉的顺序。对于女儿正好两岁半的笔者来说，这些细节都散发着发自内心的亲切感，是能让人会心一笑的地方。至于睡觉时䌷希在床上整个横过来的姿势，把道路上的白线看做大海里独木桥的想象力，随便截图都是表情包的颜艺。相信每位坐在屏幕前的观众，都能从中回忆起自己的孩童时光。







『天真与闪电』就是这样一部以料理为引子，营造温馨亲情的作品。这种温馨的氛围反过来又给原本普通的料理加入了特别的光环。沉浸在故事气氛里的观众，在潜意识里会把动画中的料理和生活中的记忆进行连接，再加上天真的小䌷希略带夸张的食用体验。大半夜一边看番一边食指大动也就不足为奇了（所以药王创真你明白了吧，你的料理水平赶不上你爸，是因为你还没结婚生孩子啊 ww）。

作为一部主打亲子关系的作品。可以放心的是，雨隠ギド在短期之内毫无把小鸟的心意摆到明面上玩伦理大戏的意思。毕竟小鸟对于公平的那点心思，是因为身处单亲家庭，把缺失的对父亲的仰慕感和依赖感移情到公平身上，还是单纯的爱慕并无定论。况且小鸟的性格模板是年下受。可配戏的公平却一心一意想着亡妻，偶尔还会来个“夜来幽梦忽还乡。小轩窗。正梳妆”。总之，两人现在处于完全不可能擦出那方面火花的状态。

要说 CP，还不如期待一下身为配角的八木祐介和小鹿忍。如果看过雨隠ギド的 BL 漫画，

就会发现八木这样的外形才是作者钦定的年上攻形象。这两只发色相同，厨艺类似，性格互补的家伙。没准会比我们温吞水的老师和学生更快的成为一对。

此外，让人感到惊喜的是小紬希的声优远藤璃菜，这位只有 10 岁的小萝莉几乎完美的演绎了紬希这么一个身处成长期的幼儿园儿童。也许小孩子更能理解小孩子。她的配音并非是如『草莓棉花糖』那样只是萌音。有些台词说话的语气反倒有些生硬。这样也更符合现实的情况。小孩子的表达从来都是很直接的。据说监督还曾因为远藤璃菜配的太萌而要求返工。



能让人变透明的动画

The best side of humanity

不论窗外是夏日炎炎还是寒冬凛冽，亲子题材的动画都像是一泓清泉，洗刷着我们被现实折腾到疲惫的心。

『天真与闪电』总是会让笔者想起 5 年之前的这个季节，那年 7 月，给已然封神的『未闻花名』和『命运石之门』接档的是一部在当年毫不起眼的作品，名叫『白兔糖』。

不知道是不是这类感情细腻的作者都喜欢在标题上下功夫。『白兔糖』的日文标题是『うさぎドロップ』。其中的うさぎ不用多说，是兔子的意思，对应喜欢长耳兔的凛。ドロップ则是 drop。在这个语境下应该是糖果，硬糖的意思。连起来就是兔子形状的糖果。然而，drop 这词的释义还很多。可以解释为遗弃，也可以从“滴”这个释义和剧情配合联想到眼泪。不管怎么看都能贴合上剧情，不禁让人赞叹作者的起名水平真是厉害。

这部画面清新的作品，讲述了 30 岁的单身汉河地大吉在祖父的葬礼上遇见疑似祖父私生女的凛。因为无法忍受亲戚们要把凛送到福利院的做法。大吉决定由自己来抚养这个 6 岁的萝莉。从零开始学习如何成为一个父亲。两人在这份拼凑起来的“父女”关系里，实现着成长，编织着羁绊。

『天真与闪电』和『白兔糖』的最大区别，大概是紬希和凛的起点完全不同。前者没有母亲只有半年，公平作为一个数学老师，在文化和经济上都能给予紬希保障。所以我们看到的小紬希完全是天真活泼的样子，乐于和别人交流，对外界释放着善意的信号，相信世界是干净纯洁的。凛则从出生就被母亲遗弃，被祖父收养后还被怀疑是私生女。因此即使两人年龄相差不大（一个 5 岁一个 6 岁）。在艰难环境下成长起来的凛看起来还是比紬希成熟的多，在故事初期更沉默寡言，不愿和外界接触，也不愿露出自己软弱的一面。

心有猛虎，细嗅蔷薇。相映成趣的萝莉设定背后，是优点趋同的父亲角色。正如本文的引言——幸福的家庭都是相似的。犬冢公平与河地大吉尽管一个是老师、一个是职员。从生活环境到言谈举止都没什么交集。但他们都能把家人放在第一位。公平为了女儿在休息日不辞辛苦的跑到小鸟家去做料理。大吉为了接送凛方便，放弃了前途，调动到了没有什么发展的仓管部门。他们也都能认真倾听孩子的想法，在公平得知紬希跑出去是为了找人来照顾自己后，会好好的向女儿道歉。大吉的举止略微粗俗，

但面对凛想要一把儿童菜刀的时候，却展现了非凡的耐心。不仅没有一口回绝，还在约定做好保护措施后，满足了她的心愿。

人没有牺牲就什么都得不到，为了得到什么东西，就需要付出同等的代价。对于古人来说，家庭和宗族是求生存必然为之的劳动组织形式，是农业生产的最小聚合单位。对于今人来说，极大丰富的物质和社会化的劳动组织形式则让家庭在劳动层面上失去了意义。只剩下抚养孩子，传递基因的作用。而抚养孩子这件事，明显是个对生活质量影响很大的负面加成。

故而，无论是天朝的北上广，还是日本的东京横滨大阪。平均结婚年龄随着经济的发展都一路飙升，纷纷突破了30岁。有研究显示，二三十岁适婚男女的最大担忧，主要就是“经济上能否支撑”和“边工作边育儿似乎很辛苦”。

『CLANNAD』中的古河一家就是明证。古河夫妻为了渚放弃戏剧和教师工作的行为笔者曾经很不解。毕竟就算出了那样的事情，也不至于要弄到两个人全部放弃梦想，转而去开家掉理智的面包店。而在为人父母后，笔者才逐渐理解。当你把家人放在第一位的时候。梦想很多时候的确是无法回避的矛盾点。因为两者都需要花费大量的时间经营，不可能不产生冲突。『白兔糖』中，凛的生母吉井正子不就是为了漫画家的工作选择放弃凛吗？只不过秋生和早苗选的是另一条道路。他们为自己忙于事业没有照顾好渚感到愧疚。每当走上岗位时就会想起那段悲惨的遭遇。那么坚持干下去的话，无论是对梦想还是对家人都没法好好负责。所以他们选择了去开面包店，在日常中也无时不刻用自己的逗比给渚的生活增添着欢笑。

从『AIR』中晴子勉力维持的神尾家，到『智代 after』所有角色聚在一起就满满当当的小房间。在麻枝的笔下，一个家是否幸福，不在于房子是不是宽阔，也不在于生活是不是富裕。



只在于家庭成员能否互相理解，并且相互扶持着走下去。或者说，家的最大意义正是家本身的凝聚力——由先天的血缘和后天的羁绊所共同交织成的，成员之间牢不可分的坚实关系。

在养女儿这件事上。每位作者都要面对一个选择——是把女儿送出去还是父嫁。绝大多数的作者机智地回避这个两难问题。让故事的时间永远停留在小时候或者该完结时就完结。





偶有力求描写孩子成长过程的，比如细田守的『狼的孩子雨和雪』与『怪物之子』。也会刻意淡化这方面的情感，或者干脆就把性别设计成一致的。

多年以来，敢冒着违背政治正确的风险玩父嫁的著名作品，在笔者记忆里隐约只有一个半。其中的一个是上文提到的『白兔糖』，半个是『蜂蜜与四叶草』里修司和叶久美这对叔叔侄女。巧合的是，这两部作品的作者都是女性，大概也只有女性作者写出这样的结局，才能避免被读者喷变态吧。

就像大吉和凛虽然没有血缘关系，可24岁的年龄差距，一直以来切实的父女关系，让许多读者无法接受最终凛嫁给大吉的结果。虽然作品从一开始就摆明车马的表示，凛从来没把

大吉和“爸爸”这个角色联系起来。在凛的意识里，“爸爸”这个角色应该是大吉的祖父才对。所以才会对大吉说出：“大吉就是大吉，这样就好了”。

从爱情到亲情的转变简单，从亲情到爱情的转变则困难的多。凛和叶久美选择的出发点其实都是相同的，她们一直以来的经历让她们在爱情上的观念与一般人有些偏差。当凛向大吉告白时，她说的是——

“我想生孩子，大吉的。”
“然后呢，绝对让这孩子幸福。”
“就像我一样。”

叶久美最终放弃才华横溢的森田与情真意切的竹本，选择阿修的时候，也说的是——

“阿修，把你的人生交给我吧。”
“我想永远的画下去。”
“所以，请陪我一起走到最后。”
“阿修很像雨，看到他就会觉得很安心。变得想要哭泣。”
“迷路的时候，无论何时他一定会来找我。”

是的，她们都跳过了爱情中两颗陌生的心相互靠近，相互了解，碰撞出火花的过程。直接选择了爱情的下一步——“家庭”中的淡然优雅和温暖亲切。凛是为了孩子，阿久是为了艺术。我们无法指责她们的选择有什么问题。毕竟对于被遗弃过的凛来说，还有什么比给自己孩子一个温暖的家更重要的呢？毕竟对于生命中只有画画的阿久来说，还有谁比多年以来一直陪伴在自己身边的阿修更适合的呢？

我们观看亲子题材的动画时，也是在看自己的过去和未来。回过头去，身后是过去的影子。是自己还是孩子时，不用考虑测验和工资，无忧无虑的享受天真时光的每一天。向前眺望，前方是可以预见的未来。是自己也变成爸爸妈妈，整日忙碌不休撑起一个家的辛苦与快乐，是看着自己播下的种子一点点长成参天大树的欣喜。

总而言之，亲子题材就是把人生中最美好的部分之一提炼浓缩出来，展示给我们看。在这逐渐凉爽起来的暮夏时节，伴随着屏幕里小绘希充满童趣的歌声，一切的杂念都消失无踪。这种丝毫不做修饰的天然感，让作品的色彩变得透明的同时，也透彻了我们的心。





世界上最棒的养成游戏

It's not a game. But life

不知还有没有人记得，曾经有一款略微古老的游戏叫做『美少女梦工厂』。

在游戏中，身为勇者的玩家不需要拿起宝剑，闯入地下城打倒魔王。而是解甲归田，担负起一名 10 岁少女（一般是收养的孤儿）的教育工作。少女最终能成长为什么样的人才，获得什么样的结局。就要看玩家在 10-18 岁的这段时间里，如何对她进行教育了。

作为一款养成游戏。游戏里对女儿的教导其实十分单调，无非就是各种课程，各种打工（身为勇者竟然还要让女儿出门赚钱）交替进行。在数据达到一定的门槛后就会触发相应的事件，最终由数据和触发的事件共同决定走向何种结局。





然而，在真的有了女儿之后。笔者却发现，游戏里单调的教导其实才是对生活的真诚描述。在我们接触的亲子作品中，无论是正在播出的『天真与闪电』还是稍早的『白兔糖』、『CLANNAD』。作品都不会把孩子的设定低于5岁。选择这个年龄段的孩子作为主角，而不是更小的宝宝。主要还是考量到作品的观感。对于没有育儿经验的观众来说。公平晚上一边照看孩子一边批改学生作业，早晨早早爬起来准备便当，衣服没时间洗，病了只能自己扛就已经够辛苦了。大吉在上下班的通勤路上疲于奔命就是为了早点接到凛，每天起床是一副睡眠不足生无可恋的脸就已经够苦逼了。若是更深一层的展示刚出生的宝宝到 4、5 岁彻底懂事之前的状态。恐怕观众们感受到的就不是单亲家庭的苦中作乐，温馨甜蜜。而是该纷纷被照顾小孩的地狱吓得决定当丁克了。

这些上天赐予父母们的小妖精出的第一道难题就是——交流。

对于几个月阶段的婴儿来说，他们唯一的交流工具就是——哭。肚子饿了要哭，尿布需换要哭，衣服不舒服了要哭，心情不好了要哭，自己不小心挠疼自己也要哭。而父母们就需要在极短的时间里完成这个解谜游戏。精确的满足这个小东西的需求。否则……一旦他们哭上了劲头，就不是那么好安抚下来的了。所以说为什么我们往往能被父母一眼看透，因为他们每个人都曾是察言观色的高手啊（笑）。

第二道难题则是——耐心。

如果以为养孩子就是像动画里表现的那样，做饭，洗衣，偶尔带她出游，亲切地进行心灵交流的话，就大错特错了。『天真与闪电』里，5 岁的紬希十分乖巧，不仅能自己控制看动画片的时间，能自己哄自己玩，还能自己独立出门并且抵达对孩子来说颇为遥远的目的地（这点实际十分危险），偶尔耍脾气撒娇也不过是“能哭的地方，除了厕所，就只有爸爸的怀里了。”这种级别，简直就是乖巧可爱和优良教育的代表。

实际上，想要培育出紬希这样的萌萝莉。从一两岁的时候就要开始打基础了。这个阶段孩子开始牙牙学语。交流的问题逐步得到改善，取而代之的对耐心的考验。他们逐渐有了自我意识，开始主动探索这个世界。再加上会走会跑。于是家里的每个抽屉对他们来说都是 RPG 里的宝箱。家里的每个角落对他们来说都是勇者大冒险的一环。在体力上，照看孩子的人必须一刻不离的跟随在他们左右。在精神上，面对这些长期记忆并不比金鱼好到哪里去，理解能力并不比狗狗更强的小家伙们。必须和颜悦色地反复讲解，才能让他们明白，手指头是不能插到墙上的黑洞洞里的（电门），高高的椅子和外面的儿童滑梯是两个完全不同的东西。

第三道难题名为——理解。

和我们相比，孩子眼中的世界是拥有更多的可能性的。他们的人生经验还不足以支撑起固定思维的构建。对大人行为的模仿只限于仿其形。因此，笔者常常能看到女儿拿着电视遥控器当手机。骑着枕头当大马。此时，当一些矛盾出现后，身为父母需要的就是站在孩子的角度去做换位思考，理解孩子是怎么想的，才能从根本上解决问题。譬如笔者的女儿曾经因为饼干裂成两半而哭。对于大人来说，饼干是完整的还是两半的并无关系，因为饼干的主要属性是“吃”。但对于孩子则不然，在他们的意识里，饼干就应该是“完整”的。裂开之后的饼干就变成了另一种东西，不是自己想要的了。若是理解不到这一层，父母大抵会再给一块新



拿饼干来解决表面问题。但是下次碎掉孩子还是会哭。只有顺着孩子的思路去给她解释饼干碎成两半依旧是饼干，并且我们可以把他们再粘合到一起。才能让孩子真正的去理解事物中所蕴含的规律。

『天真与闪电』第三集里，紬希因为粘土的事情与干雄吵架。公平的做法就不是简单的给予肯定（打得好）或否定（拿别人的东西就是不对）。而是和紬希细致讲明其中的道理——尽管粘土是别人送的，但被别人误解成小偷也是不好的。并且在发现紬希因为没还粘土而怀疑自己是不是坏孩子而纠结忧郁的时候，及时介入干涉。告诉她并没有做错事情。整个过程下来，耐心解释，循循善诱，知错能改。公平这个父亲当的可以打个满分。

同时，我们也能通过这个事件看出大人的一言一行对于孩子的影响有多么的大。孩子来到这个世界上之后，最熟悉和最信赖的人就是父母。言传身教，以身作则绝对不是空泛的口号。试想，今日的你无法耐下心来去试着理解孩子，明天孩子又怎么可能去试着理解你呢?

日本推理作家伊坂幸太郎曾说：“一想到为人父母居然不用经过考试，就觉得真是太可怕了。”笔者对此深以为然。在天朝，我们经常能看到媒体把问题儿童、问题少年的原因归结到各种外在事物上。从 80 后的武侠小说、街机厅，到 90 后的网吧，网游，再到 00 后的手机、手游。以及贯穿这三个时代的背锅侠早恋、日本动画和韩流。实际上呢？这些表面原因的背后无疑都是家庭教育的缺失。游戏不是毒品，不具有成瘾性，电子海洛因更是无稽之谈。当一个孩子选择用游戏去逃避，笔者认为比起责问游戏是不是不健康了，更应该问一问为什么孩子想要去逃避现实。

当然，某些家长恐怕并不是不明白这些道理，只是不愿意接受“自己错了”这个事实。







杨叔的超电磁炮诊所一开好多年还没被取缔就是明证。从改革开放至今，天朝在各方面的发展有目共睹，但家长的平均水平提高的真是有限。若干年前曾有新闻，说一少年把同伴绑在树上用火烤，罪魁祸首是『喜羊羊与灰太狼』。笔者在看到新闻的那一刻就觉得十分智障，如此明显的故意伤害，竟然不是家长全责而是还追究了动画公司 15% 的责任。幸亏制作『猫和老鼠』的米高梅，画出『哆啦 A 梦』的藤子不二雄老师和天朝隔着大海，否则按这种玩法，有多少钱也不够这些家长滚钉板的啊。

『天真与闪电』的监督岩崎太郎曾表示“在这对父女之中，成长一侧的表现更多的放在了当爸爸的公平身上。”从学着做饭到学着理解女儿。犬冢公平的进步我们有目共睹，是值得所有家长学习的榜样。养育孩子无疑是这个世界上最难玩的养成游戏。抽卡唯一，不能存档，没有准确的攻略，也看不到详细的属性值，更没有简单易懂的对话选项。养育孩子无疑也是这个世界上最棒最伟大的养成游戏。当你一天天看着融合了你与你所爱的人的基因的小家伙逐渐长高。给你端水倒茶，关心你身体情况，和你一起在原野与花田里奔跑嬉闹时。你会感到血脉的联接的律动，以及从更深的地方所满溢出的，对生命传承的幸福感。这是任何事都比拟不了的。

最后，作为一名宅，如果将来你也有了家庭和孩子。在想要发怒的时候，在控制不住情绪的时候，请想想这些曾经看过的亲子番。总不能又走回我们父母的老路，把我们童年时所经受的误解和心中的不甘，再传递给我们的孩子吧。

祝愿我们都不要变成自己曾讨厌过的大人。

祝愿我们永远能在胸中保持一份如孩子般的透明感。

祝愿我们都能成为如犬冢公平般合格的家长。▲



Tips：观舰式

相传，观舰式最早起源于英法百年战争时期，英格兰国王爱德华三世出征法国之前检阅英军军舰的活动。不过最早有正式记录的是1415年英格兰国王亨利五世出征法国前在南安普顿举行的。后转变为惯例性的活动，不过举行的周期并非固定，主要是在君主国登基及其整数周年庆典是作为庆祝仪式的一部分。在游戏中体现比如：某著名大龄未婚（前四字画删除线）重巡荣获饿狼之名也是在观舰式，另外第八号远征「观舰式」达成条件中不限制舰种，以至于可以达成6潜艇组成观舰式这种在现实中不太可能实现的奇妙景象，也成为了梗。

舰娘官方活动第三回

舰娘观舰式 现场特派侦查员报告~

■特派员/セイラ ■汇编/稗田 ■美编/塔里

展前待机记录

パシフィコ横浜海面的情况

因为爽朗晴空太阳当头，在卖东西的队伍等待的期间、慢慢的变热了……！卖东西的队伍目测大概有要等待四个小时的程度。据说11区展会特有的0点开始排队惯例也依旧发挥着作用。

顺便在等待过程中为大家介绍活动的主要流程

舰娘绍介 其一
↓
加贺岬 加贺
↓
加贺&衣笠&金刚三人的谈话环节
↓
吹雪&睦月&夕立从运营镇守府来的内容报告 其一
↓
Bright Shower Days 吹雪&睦月&夕立
↓
舰娘绍介 其二
↓
提督的羁绊 金刚型高速战舰
↓
用荧光笔参与的互动环节
↓
アニメ舰これ ED「吹雪」西沢幸奏
↓
舰娘绍介 其三
↓











恋の 2-4-11 那珂
↓
那珂的情报会话之后
电&衣笠&夕立&北上
开始的情报会话部分之后，剩下的半部分是从运营镇守府来的内容报告 其二
↓
二羽鹤 瑞鹤&翔鹤(精分现场)
↓
活动全员的问候
↓
安可演唱提督和全员的羁绊
↓
剧场版 PV 公开



活动内容详细说明

1 舰娘（声优）自我介绍环节

首先是担当舰娘声优的自我介绍！大家都是以历史上同一舰队的舰娘为单位，轮流介绍。当然依旧是东山级精分程度最高，第三战队的金刚级四姐妹和第四战队的高雄级四姐妹全员出场，东山小姐辛苦了 www。台词也是以大家熟悉的舰娘入手台词为基础改为观舰式式样。这次有相当多的数量，气氛十分的热烈。而且这回加上了最近游戏中刚更新的捏他，宣传效果也相当高。同时，在这之中日高里菜饰演的睦月级新船 水無月也被初次公开，当然原画毫无疑问的是睦月级主力画师草田草太氏。

2 加贺岬现场演唱

等待很久的加贺岬登场！会场里不用说全部都是一片蓝色的应援棒！（遗憾的是场内正式活动中当然是禁止照相的，没法用图片给大家展示这份海色……）

接着是加贺＆衣笠＆金刚三人的会话部分，加贺假装没听见，让金刚说了三次“加贺岬 CD 完售”才满足……完美表现了冷面傲娇的本质。

3 小剧场情报

上坂政委、日高里菜、谷边由美三人都分别穿上了各自担当的舰娘的 cos 服。

从运营镇守府来的电报内容报告 其 1

便利店联动活动——镇守府秋祭典（秋月型 3 人的浴衣立绘）

现在大家已经经历完结的——夏活动情报 南西海域方面 西方海域有反击的态势

以及初次透露“夏活中有可能和英国战舰邂逅的可能！”也正是在此

4『Bright Shower Days』

紧接着是上面三人组演唱的角色歌

5 提督との绊（CV：东山奈央）

也是经典项目了，比起其他声优换声线读台本，四声线唱歌的驾驭力不管听多少次都感到叹服。

6 荧光笔参加式的互动短剧部分

事前通知的要用蓝色和红色的荧光笔互动，在推图过程中对舰娘们下达指示，这种参加形活动的小剧场。这回展场的活动被附近的雷声所影响了，于是有了“这个雷是深海栖舰设置的？还是说被舰娘错误的设置的？”的提问。就象是提前说好了一样，全员选择的是「是舰娘设置的错误」wwww 这次也使用了非常精彩的灯光和烟雾表演舰载机、以及使用炸药的爆炸演出（实质是烟花）。还有、在这之中有海报和新立绘的深海栖舰被公开（不过只是半个屁股）

7 动画舰娘 ED「吹雪」

西沢幸奏演唱的动画 ED，全力以赴的吹雪！会场被这首歌的燃度直接推向高潮。

8 恋の 2-4-11 与镇守府酒保

正牌偶像登场！在谈话环节和唱歌任务中有些疲惫的佐仓绫音都变得不清楚剧本的页数了，

超级北上大人用「第七页 poi！」这种方式来使流程继续进行着，在这之后夸了大坪由佳敏锐的 follow。







9 从运营镇守府来的内容报告 其二

继续在衣笠的主持下公布夏季活动情报消息，当然现在大家都已经知道了。

接着还有舰娘的街机的新 PV 放出

10 二羽鹤 瑞鹤＆翔鹤

野水伊织的角色歌曲，又一次的精分现场。



11 参加全员的登场致谢

大家都提到了自己担当的舰娘和今天的感想以及要对舰娘所要说的话。其中味里表示在提督业务正在复原中，不过武藏的建造好像失败了的样子 www

最终环节 安可 全员一起唱 [提督との绊]

安可 > 全员换上官方 T 恤再次登场，场内的提督们手拿着自己所推成员的荧光笔随着音乐在内场内摇摆，活动就这样落下帷幕了……

最后的最后，公布了剧场版 PV，是大家所熟知的铁底湾……

第三回舰娘观舰式场刊

场刊的主要内容有第一回和第二回的观舰式回顾、第三回的项目目录。以及最重头戏的：参加了第三回观舰声优们的采访。采访主要围绕舰娘和料理、以「自己担当的舰娘」和料理为主题的自由谈话。



▲有很多声优都为自身所担当的舰娘画出了色纸



▲最后一页刊登的是剧场版舰娘的介绍

随便凭着记忆中看到的东西整理的笔记可能会有一些不对的地方，如有误解还请见谅。第三次活动进行得挺稳健的，活动流程基本跟第二次相似，不过比起第二次这次明显更为卖力，声优经常会以舰娘的身份进行交谈……果然还是有一种"在现场听就是不一样啊 ~"的感觉。

因为特派员提督观看的是夜场，场上有声优提问"有没有昼场夜场都来刷了的提督呢？"结果据说一大堆人举手……到场的提督以男性为主，熟练地装备着防晒道具和痛战衣

眼看着舰娘从一个网页游戏，发展至今天的多平台、线上线下规模宏大的作品群，并且引起海内外广泛的军武娘化热潮，心中颇为感慨。尤其是这种线下聚集玩家的活动，更能够直接的感受到，一个作品受到玩家、观众、读者喜爱，获得支持的力量。衷心希望舰娘营运长久。

镇守府通信——夏季活动总结

Guardian harbor Times

历史原型——马来亚南遣作战与 Z 舰队

本次活动原型在活动命名上已经毫无疑问的表达出来了，一点捏他要素都没留……

虽然与此前活动多少还要考虑相近时间的梗，本次活动更加体现的是田中在之前周年活动中宣称的要"进一步强化陆基航空队玩法"这个目标。毕竟南遣作战最大的战果都是陆航获得的（也因此整个活动难度有所降低吧，从舰队角度感受）。

解谜要素原理

本次虽然没有再在地图上用特殊编号地点来标记削甲点，但是因为追加了破甲完成提示音（同任务达成音），以及破甲达成条件简化而让攻略组大佬们更加快速的解出了破甲原理。又及，翻阅史实记录之后就会发现，破甲点基本是历史进程中出现过的要素，相信此后只要不是架空活动就都将更加容易解决破甲问题。

基地航空队新原理

这次更新的规则使基地航空队运用更加科学了，短腿局地战护航远征 BOSS 点的景象再难出现。具体说来规则就是机队航程以最短距离机型为限，加入大艇型侦察机之后航程可获得最高 3 点的提升。令〇战 52 型等航程较长的非首席制空战力也可以在活动中获得发挥的机会。

田中方向判读

还在继续实装海外舰，英语说得好不知是不是为了欧美玩家接受度问题，但是说好的杂木林还是没实装。活动削甲和隐藏要素越来越清晰，史实带路和活用陆航上对于一般玩家也能很容易参透。没有第一时间看攻略视频，而是自行推导的玩家也开始多了起来。相信活动前开始看历史资料将不再是攻略组或者历史厨的专属项目。总体来讲，游戏在往轻松愉悦的方向发展，虽然剧场版动画是铁底湾剧情看来还是要虐大家一脸这点很遗憾……▲




自深深处，在细节中
——追寻夏日风物诗的山阴道圣地巡礼之旅
島根篇
■文／完蛋了的国王 ■责编／稗田 ■美编／塔里
FOR THE SUMMER
SCENERY POEM
MOUNTAIN SHRINE TOUR TOUR OF VAGINA

前言

Forward

7月，大暑。

一个月前的一天，笔者搭乘的吉祥航空包机顺利降落在了鸟取县的米子机场，由此开通了中国直飞日本山阴道的第一条航线。米子机场爱称“鬼太郎机场”，名字取自水木茂创作的国民级动漫作品『墓场鬼太郎』，因为漫画家的老家就在距米子市半小时车程开外的境港市，后者自然被视为“鬼太郎”的诞生地。从米子机场下飞机，搭乘JR境线，或者机场接驳巴士就能在半小时内直达境港站，走出车站踱过第一个红绿灯路口，看到“水木茂大街”的巨大看板，这里便是日本最古参、亦最负盛名的动漫圣地——也是笔者的圣地巡礼之梦开始的地方。2012年初，笔者为『二次元研究』撰写了『出发！去三次元的世界——简单易懂的圣地巡礼实用手册』系列专题，在第一篇里就花了不少篇幅介绍『墓场鬼太郎』与水木茂大街，诞生于1964年的『鬼太郎』时至今日已经有52岁高龄，而1989年投入建设的水木茂大街也走过了漫长的27年岁月，这个数字可以说足以碾压市面上绝大对数动漫作品的圣地，而且就在今年5月20日，水木茂大街的到访游客数量正式迈过3000万大关，足以令近年来所有的热门动漫圣地望其项背。



▲空无一人的米子机场站站台，远处就是米子机场停机坪



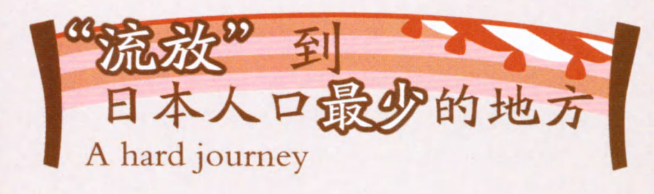
水木茂大街有如此传奇性的历史地位，可它毕竟只是一座遥远之地的海边小城里一条不足800米的商店街，游览得再怎么仔细，从头看到尾也花不了两个小时。更何况『鬼太郎』名为国民漫画，但跟『龙珠』、『火影忍者』、『名侦探柯南』之类比起来，在日本以外的影响力简直不值一提，看着并不熟悉的角色和场景是激不起多少感慨的，所以也就注定了作为一个外国人——即便是再资深的圣地巡礼爱好者——对这块元祖动漫圣地的兴趣不会超过半天时间。看着悠闲踱步的游人，笔者提醒自己，这是一趟挑战极限的深度旅行，是要在最深处找到最真最美的细节，真正的重头戏在后面，



而且越往后戏份越重。于是，匆匆作别境港，前往本次山阴道之旅的第一个落脚地岛根县松江市。



▲境线列车的内饰



“流放”到日本人口最少的地方

A hard journey

时间稍稍回拨到旅程开始的那一刻。航班抵达日本前其实发生了一段诡异的小插曲。笔者在登机前听到广播里唤我的名字，念的是没有音调的拼音，一时间还真没明白过来是在叫我。找到吉祥航空的工作人员后方才得知原来他们一直试图在联系我，好通知我我的行李箱没有通过安检所以不得不被扣在机场上不了飞机的噩耗（此前一个多小时不知道他们在干嘛）。



▲驶入站台的 JR 境线列车，车头的眼球老爹很抢眼

我被惊吓得有好几分钟说不出话，怎么会想到在一开始就败在了细节上。但当被问及是要放弃登机，还是继续这趟旅程时，我却毫不犹豫选择了后者。就这样，一脸懵逼的我背着一只仅有 20L 容量的小登山包——里面只有护照、钱包、攻略、铁道印章手册、笔记本、移动 WI-FI、充电宝、两个充电器、一个水杯和一条横扫饥饿，俨然就是要去登山——就此开始了我的征程。事后想想，这不啻是一次“流放”。

飞行一切顺利按下不表。飞临米子上空时可以看到机场两侧竟都是一派波光粼粼的景象，这座机场其实建造于一处狭长的半岛上，西侧是日本海的美保湾，从高空中看呈现出一个近乎完美的弧线形，像一张舒展的弓，故海湾一带得名“弓滨”。机场东侧则是面积辽阔的名为“中海”的汽水湖（盐度只有海水 1/2 的咸水湖）。机场跑道的一部分直接伸入湖中，显然是填海造田而成的。整个山阴道从东到西共排列有五个机场，分别是兵库县北部默默无闻的但马机场，鸟取市的鸟取柯南机场、米子市的米子鬼太郎机场，这两个属于鸟取县的机场都以漫画作品命名以提升知名度，然后还有出云市的出云结缘机场和益田市的石见机场，这两座位于岛根县的机场一个以出云大社为卖点，一个以世界文化遗产石见银山来命名，也都力争提升知名度。不过五座机场里唯有米子机场通航国际航班，一周有三个从韩国首尔飞来的航班，这里距韩国很近，从首尔飞来只需一个半小时。此次吉祥的航班是作为临时开通的夏季包机，并非固定航线，不过从 9 月起倒是开通了香港航空一周两班的新航线，港台人在日本游方面仍然走在大陆客的前面。

从米子机场一下飞机，第一个感觉就是好空旷，没什么人。像这种一天只有一个国际航班的地方性小机场，一波旅客走完以后整个机场大厅变得冷冷清清也是正常的。没有行李可拿的笔者只花了不到五分钟就办完了全部入关手续，一个人健步如飞地走出到达口，当地安排欢迎中国客人的身着『鬼太郎』角色布偶装的工作人员们显然没有做好心理准备，有几秒钟直接愣在了那里，等我走出十几米开外才想到要上来迎接我摆 POSE 合影，见我行色匆匆只好作罢，临走倒是没忘了塞给我一个有点沉甸甸的塑料袋。笔者后来打开一看，里面有好几份简体中文版的鸟取县观光资料，还有一瓶当地产的矿泉水、一袋仙贝和一枚“米子鬼太郎机场”的徽章，第一次接待中国土豪，也算十分贴心的举措了，ご苦労！于是一路上笔者就喝着矿泉水，啃着仙贝，顺便把徽章别在背包上最显眼的位置，开始了这趟注定不那么寻常的旅程。

一般以省钱为宗旨的自由行背包客在机场出关后有三件重要事项要办。首先在观光咨询中心购买好一张合适的乘车券，像笔者这次购买的是 JR 西日本发售的“山阴 & 冈山地区铁路周游券”，有效期 4 日，网络预订价仅 4500 日元（落地后购买为 5000 日元）。这种乘车券在 JR 西日本的中文官网（http://www.westjr.co.jp/global/sc/）上填写申请表即可订购，在收到确认邮件后打印该邮件作为凭证，到官方指定的地点付款换取乘车券即可，米子市有两个兑换点，分别是 JR 米子站和境港站，米子机场却无法兑换，所以只能花钱购买前往上述两站的单程票，去境港的票更便宜，而且可以游览水木茂大街，所以笔者自然选择先到境港。JR 西日本的这张地区性通票非常超值，除不能搭乘山阳新干线以外，没有任何乘车限制，可以方便的在鸟取、岛根、冈山三县之间移动，合理规划行程的话 4 天时间是足够的。当然如果后续还要东去大阪京都的话，则要另外购买“关西地区铁路周游券”来衔接。

这次笔者除了广域上的铁路周游券，还需要在某一特定区域内做多次交通工具换乘，具体结合鸟取县和岛根县的情况，铁路交通并不如巴士系统发达，很多偏远景点需要用巴士衔接，往往一次单程就要几百日元，所以又追加选择了鸟取县的巴士畅游 3 日券（售价 1800 日元）和岛根县的“结缘完美乘车券”（售价 3000 日元），前者可以搭乘鸟取县内所有的巴士，后者则是将岛根县当地唯一的私营铁道一畑电车的铁路和巴士打包整合在一张 3 日乘车券里。在实际使用中，笔者分别都只使用两天，但经过计算后购买乘车券还是合算之举。这两种乘车券都可以在米子机场买到，但前提是要分别到发售方各自的官网上详细了解使用范围和规则，详细的事前攻略是必不可少的。



▲在一畑电车一畑口站站台上竖着这么一块牌子，纪念几年前曾在这里取景的电影『RAILWAYS』，电影男主角是中井贵一扮演的一畑电车老司机



▲摆出坐禅样子的眼球老爹



▲参道两侧的石灯笼和旌旗都是一畑寺的信徒供奉的

在确保了优惠乘车券之后，第二件事项就是查阅离开机场的交通方式了。米子机场有 JR 境线直通，然而米子机场站竟是无人管理车站，倒也不怕有人逃票。事实上比较经济的方式是利用鸟取巴士 3 日券搭乘巴士去境港或米子市，但笔者因为行程设计不想提前激活乘车券，故还是选择了 JR。

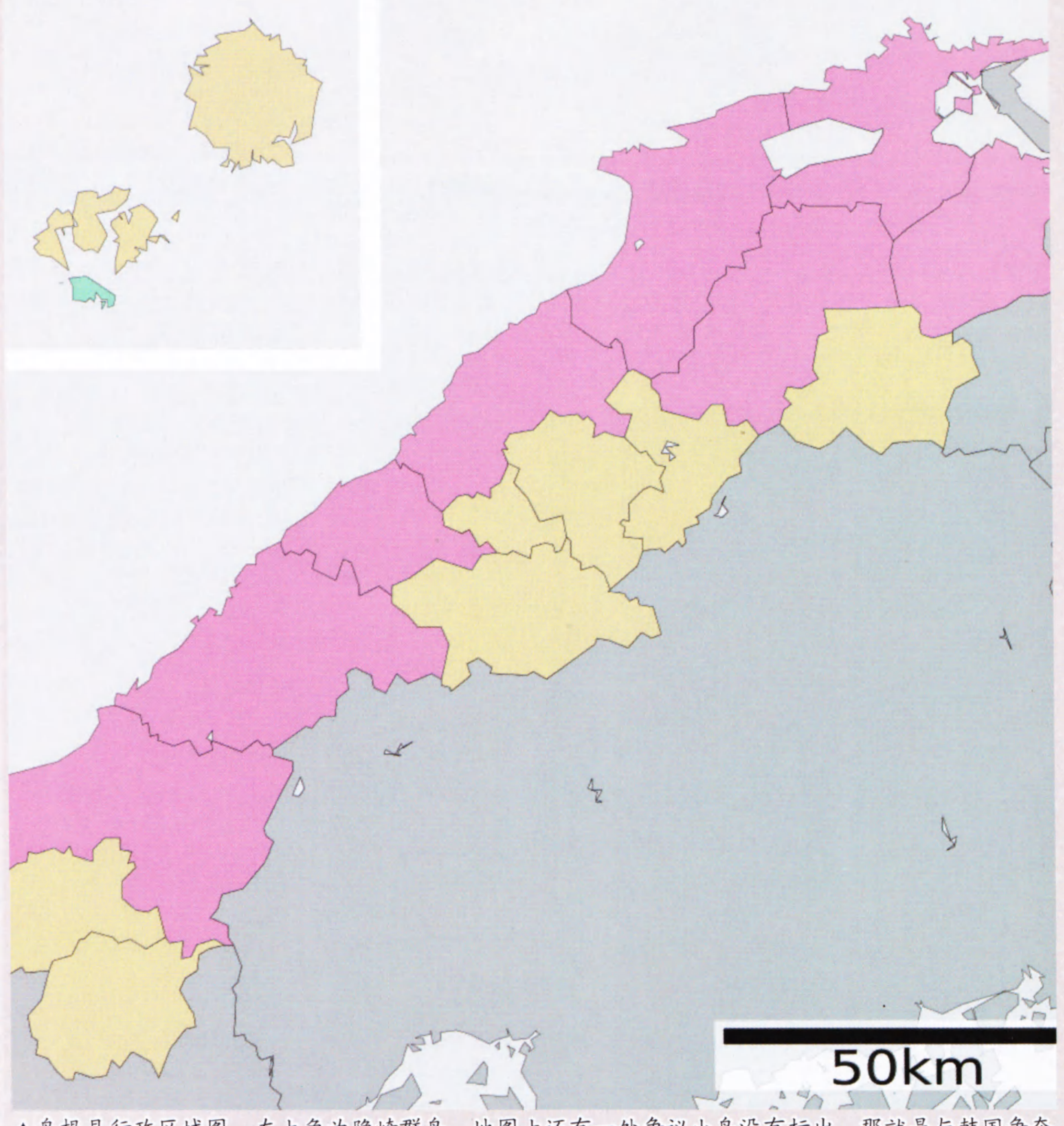
锁定交通方式后的第三件事项当然就是掌握时刻表了。日本的公共交通系统，无论有多偏僻都很准点，但越偏僻的地方班次间隔就越长，JR 境线的班次间隔是 50–60 分钟，不想白白浪费时间的话就事先做好换乘攻略。好在这次攻略本带在随身包里，否则很可能要抓瞎。完成了以上三点事项，笔者还有第四件事项就是按压纪念章，米子机场站虽然没有车站章，不过米子机场的纪念章还是非常大气美观的，不用问当然也是鬼太郎的样式。

直到坐上 JR 列车的一路上，让笔者感到颇为纳闷的就是竟没有遇到一个同行的游客，也没有当地人，举目望望四周，再看看少得可怜的随身行李，油然而生一种仿佛被抛弃在天涯海角的凄凉感，要不怎么说是“流放”呢。笔者不是正赶上没人的点，而是整个鸟取县就真的没多少人！

鸟取县是全日本人口最少的一个县，全县加起来只有 57 万人，还不如上海市一个区的人口多。鸟取县当然不会有繁华的大城市，最大的鸟取市 20 万人不到，旅游胜地仓吉市才 4 万多人。人口这么少，按照笔者的经验对于劳动密集型的观光旅游业来说是很难有所期待的。后面的行程也逐一验证了笔者的猜测。与鸟取县接邻的岛根县跟鸟取是难兄难弟，人口全日本第二少，只有 70 万人不到，其县厅所在地松江市堪称山阴道最大最繁华的城市，竟也只有区区 20 万人口，不禁让人莞尔。地广人稀的岛根虽然旅游资源更丰富，但受制于人口数量，观光体验其实也并不会比鸟取好多少。日本人也说“上帝在细节中”，但鸟取县和岛根县的旅游业在细节上做得并不好。此乃后话。

鸟取和岛根的人口为什么辣么少？其实这是有地理和历史上的原因的。鸟取的东面古名因幡国，简称因州，西面为伯耆国，简称伯州。日本神话里有“因幡的白兔”，这里的因幡便是现在的鸟取。东方玩家们提到因幡应该不会陌生，因为有爱好恶作剧的兔妖因幡帝这个角色。岛根县东部古代称出云国，也叫云州，西部为石见国，亦称石州，北部外海还有一群离岛叫隐岐国。以上五个国所属的地区叫做山阴道。阴为北，山阴就是山的北侧，这里的山并不是指某座特定的山，而是指日本中国地区中部一连串海拔在 1000–2000 米左右的互相独立的山系，从地图上看这条漫长的山系从京都盆地的西侧开始，一直向西绵延到本州岛西面的尽头，从而将本州岛西部广阔的土地分隔成了山北面的山阴地区和南面的山阳地区。山阳地区因为紧靠濑户内海，港湾众多，航运和商业比较发达，交通便捷，人口兴旺。而山阴地区面朝日本海，不仅地势平坦地区较山阳地区要少，耕地明显不足，而且因受西伯利亚寒流直接影响，冬季降雪量非常可观，隆冬时节会有相当长时间被大雪所困，港口封冻，交通断绝，人口增长自然就受到很大限制，所以自古就是欠发达地区。隐岐岛更是日本历史上有名的流放地，镰仓时代分别有后鸟羽上皇和后醍醐天皇两位天皇在这里度过漫长的流配生涯，前者郁郁而终，后者虽然得以回到京都，但后来还是在南北朝的动乱中饮恨而死。

山阴道地区历史上长期不受重视，甚至被作为流放地，其实还有另一层原因。就像曾经属于少数民族势力范围的关东地区在镰仓时代以前一直被朝廷视为化外蛮荒之地一样，山阴



▲岛根县行政区域图，左上角为隐岐群岛。地图上还有一处争议小岛没有标出，那就是与韩国争夺不休的竹岛（韩国称“独岛”）

▲『猫神八百万』里有不少开高天原诸神玩笑的段子，不过主角猫又与其说是神明还不如说是妖怪更确切……

地区也并非一开始就属于大和王权，这可以从日本神话的片段中看出端倪。根据神话的描述，日本皇室的直系祖先乃是从高天原下凡的天照大神一系，天照大神派她的大儿子天忍穗耳和



▲『野良神』这张宣传海报的背景应该是严岛神社，日本另一座地位崇高的古老神社，也是世界文化遗产

建御雷神等天神先后多次下凡向地上界的统治者大国主神索要统治权，大国主神及其一系的神明“扳手腕”失败，最终表示臣服，让出地上界的统治权，这就是所谓“苇原中国平定”的神话故事。远的不说，『野良神』里主角夜斗战斗时念念有词的咒语“丰苇原中国，在此引起骚乱之者”云云，苇原中国指的就是日本列岛。神话归神话，但大国主一脉所代表的统治集团跟自诩天照大神后裔的天皇家族代表的统治集团曾经争夺过日本列岛的统治权很有可能是史实而非虚构。大国主神让出苇原中国后，神话中称为“国让”，国让的条件就是在大国主神原先统治的土地上建造一座空前宏伟的神社。这座神社就是现在的出云大社。由此可见，出云大社所在的出云国一带很早以前根本就是其他政权的势力范围，论文化和风俗应当与大和政权有很多不同之处，被另眼相看也并不奇怪。

日本虽然没有完整的上古史和古代史，但研究日本神话还是能发现一些有趣的历史脉络。苇原中国平定后，又有“天孙降临”的故事，说的是天照大神的孙子琼琼杵尊带着“三神器”和一群跟班降临到了苇原中国日向国的高千穗峰，也就是现在九州岛宫崎县，准备接收统治权。从天孙降临到他的后代神武天皇东征大和国，中间相隔了很长的时间。当时在九州一带有一群土著民名为“隼人”，现在很多动漫作品里的男主角都喜欢用这个名字，听起来很酷拽叼，其出处就是日本古代的一支少数民族，所以读法既古老又特别。天孙一脉的人马经过漫长的斗争消灭了隼人一族，统一了九州地区，这才开始逐渐向东方扩张势力。大国主所统治的出云国一带可能是通过某种手段降服占领的，其他很多途经的地区也都留下过战争的神话。尤其是在现在的和歌山县所属的纪伊国，神武天皇所率领的东征军遇到了当地政权顽强的抵抗，遭受了惨重损失，并一度在熊野这个地方的崇山峻岭中迷失了方向，多亏有八咫鸟出现带领大军重新找到了出路，来到现在奈良所属的大和国，在当地站稳脚跟建立政权，是为大和政权，也就是后来的日本。熊野绵延的大山和森林后来成为日本修行者的圣地，2004年又被列为世界文化遗产的一部分。八咫鸟的原型是乌鸦，既然是神鸟当然要受到保护，所以在日本乌鸦成患却因为受法律保护而无法驱逐。

踏入“神之国”的领域
Into the sacred realm

言归正传。既然日本神话里天神们第一次下到凡间所降临的国度在出云，出云大社又是因“国让”而建造，那么实际上就可以视其为日本神道教最早的一座神庙。出云被称作“神之国”，绝非浪得虚名。不仅最早，出云大社还曾是最大最宏伟的神社，相传古代的出云大社本殿竟有96米之高，真可谓直耸入云，因为太高所以经常倒塌，需要每隔几十年就重建一次也就不足为奇了，这也是后来日本高规格神社定期迁宫的由来，如果不重新建造腐朽的木结构建筑就会在地震中轻易倒塌，这对于神明是



▲出云大社

大不敬的。出云大社也曾是全日本地位最特殊的神社，在日本每年10月被称为“神无月”，分散在日本全国的八百万神明全部汇聚到出云大社开会，出云的10月反倒成了“神在月”，神明们济济一堂，会不会像宫崎骏的『千与千寻』里描绘得那么生动有趣呢？又或者像『猫神八百万』里戏谑的那样，神明们只是吃吃喝喝，插科打诨一番罢了？

如今但凡提到赴日本旅游就会涉猎到日本独有的宗教神道教及其祭祀场所神社，没去过神社还敢说到过日本？全日本8万多座神社，站在其顶点的只有两座——日本唯一的“神宫”伊势神宫和唯一的“大社”出云大社。在传统日本人的心目中，人一辈子要参拜一次神宫和大社，或至少参拜其中的一座。所以在江户年间，伊势参拜蔚然成风，江户人不远千里徒步赴伊势神宫参拜，一路上歇脚的驿站就是著名的“东海道五十三次”。而远在山阴道出云国的出云大社据说无论丰年荒年，一年至少也有两万名劳苦大众远道而来供奉参拜，这个大数据的出处就来自于号称第一个参拜出云大社，并与宫司千家氏直接对话的西洋人帕特里克·拉夫卡迪奥·赫恩的著作『日本魅影』。这个名字拗口的希腊裔英国人还有一个赫赫有名的日本名字——小泉八云。两万这个数字就是千家氏在谈话中告诉小泉八云的，这在当时来看是一个了不起的数字。当然现如今伊势神宫和出云大社反而因为远离常规的旅游线路而被外国游客所忽视，一年造访伏见稻荷大社的外国人可能数百倍于出云大社，尽管前者的“大社”一名完全是僭称。因为游人太多，应接不暇的稻荷大神都没空谈恋爱，枉费了一部『狐仙的恋爱入门』的造势，小清新们到了伏见稻荷只怕是连安安静静摆个POSE的地方都没有。但对一些深度游游客，比如笔者来说，如果对神道教和日本神话及历史抱有浓厚的兴趣，那么“神之国”出云和出云大社此生是一定要到此一游的——一如很多笃信宗教的日本人。

参拜一次出云大社到底有多不易？如果说从江户出发参拜伊势神宫，一路上走走停停，还有东海道五十三个驿站可供休憩回血的话，那么如果从当时作为首都的京都出发前往出云大社，走山阴古道的话路程并不如江户人去神宫远多少，但艰辛程度却成倍增加，一路上不仅有三分之二是艰险的山路，可供歇脚的驿站也少得可怜，等信徒一路跋涉到出云时早已是衣衫褴褛，身无分文的乞丐了。从京都出发尚且如此，从江户出发岂不是要把命搭上，所以好逸恶劳的江户人在自家门口建了一座分社，这便是现在的出云大社东京分祠。笔者虽不至于沿街行乞，因为登机前的风波，处境也好不到哪里去。本次旅行的主旨是追寻夏日的风物诗，在盛夏里参拜出云大社不知道算不算风物诗，似乎在100多年前小泉八云来时也是这个季节。虽然做不到如同那个男人一样的浪漫主义，也只好带着自嘲的心理，稍微揣摩了一下古人的心境，在旅程的第二天从松江踏上了前往出云的路途。

从笔者第一晚的落脚地松江市前往出云大社有JR线、民营的一畑电车和一畑巴士三种方式。JR线早年有直通出云大社前的大社线，但多年前已经废线，如今从松江站抵达出云市站后，只能接驳后两种交通方式前往。于是笔者索性选择从松江市西面的宍道湖边的一畑电车“松江宍道湖温泉站”搭乘北松江线直接前往。中途可在“一畑口站”下车，坐当地接驳巴士前往出云地区的佛教中心一畑药师寺拜谒，再在“川迹站”换乘大社线至“出云大社前站”即可。


▲如果宇迦大神真的住在伏见稻荷的话恐怕早就被一年几百万游客搞得不得安生了吧


▲出云大社拜殿，注意巨大的注连绳



▲小泉八云故居



▲门面狭小的小泉八云故居内却别有一番情趣



▲开本大气的出云国神佛灵场巡拜帐，特别设计的朱印也很美观工整，所以500日元的硬币给你就是了

无论哪种方式单程都要花费一小时以上。下车后，踱过几百米长的门前町商店街，过了正面的大鸟居就步入了有两排巍峨的松树夹道而立的参道，为了保护这些古老的松树，出云大社的参道让开中间的主道在左右两边的辅道行走，此乃出云大社的特色之一。走过长达400多米的参道才是神社的建筑群，首先看到的是正面悬挂着粗壮的注连绳的气派的拜殿。注连绳起结界的作用，出云大社拜殿的注连绳长8米，重达2吨以上，但还不是日本最大的注连绳，旁边的神乐殿的注连绳长13米，直径9米，重5吨！而福冈县宫地狱神社的注连绳据说更大更重，号称日本第一。来出云大社的参拜客有把硬币塞进巨大注连绳的习俗（怎么塞看本事），抬头看到密密麻麻的铜钱，也着实把患密集恐惧症的笔者吓出一身汗，此乃出云大社又一特色。

参拜出云大社有特别的讲究，参拜一般神社所用的“二鞠躬二拍手一鞠躬”的礼仪作法在这里升格为了“二鞠躬四拍手一鞠躬”，拍手次数的多少由神社的地位而定，只有出云大社、宇佐神宫（日本全国4.4万座八幡宫总本社）和弥彦神社（不明觉厉）三座神社享受“四拍手”的规格，而参拜伊势神宫时则需要“八拍手”，且全日本只此一家。为什么要拍手？日本人众说纷纭，民众普遍认为这是以一种喜悦的方式向神明表达感谢的心情（拍手＝喜悦，典型的现代人思维），也有历史学家认为以拍手代替跪拜是日本自邪马台国以来的一种古老习俗。笔者留心观察了一下旁人，礼仪都很到位，看来跑那么老远都不想闹出笑话来给人看。倒是在大城市里经常看到连神社礼仪都闹不清的日本人，就像我天朝也有的是不懂怎么拜佛的伪香客，凑热闹的人世界上哪儿都有。

拜殿的背后是求得护身符和朱印的授予所。出云大社以结缘而闻名，结缘护身符特别好卖，因为大国主神在日本神话里也兼职月老的角色。有一部少女漫叫『元气少女缘结神』，说的是没爹没妈的可怜女主角三森铃子得到神明的力量成了结缘神，持有一个拥有神力的结缘护身符，





▲『狐仙的恋爱入门』第8话里有宇迦大神在出云的相亲骚动，对出云大社有很多直观的描绘

女主在神明界的老板就是大国主神，什么？你问大国主是不是个残念美青年？这不是多此一问嘛……动画第二季第2话便开启了三森铃子出差到出云大社开会的剧情，这算得上是少数几部直接以出云大社为舞台的动漫作品。

再说出云大社的御朱印。出云大社人气鼎盛、信徒如云，巫女SAMA从早上六点半到晚上八点一天不知要写多少份朱印，所以到头来难免潦草对待，出云大社的朱印莫说是华丽，就连精致都称不上，细节上如此懈怠，确实没少遭人诟病。但大社的大宫司千家氏毕竟是天照大神的直系后裔，天皇家族的远亲，受过正统宗教高等教育，还有朝廷的官职在身，简直政教合一的一方土皇帝，政府对他也不敢说三道四。明治以前，佛教势力隆盛，出云大社境内也是神佛习合，塔头林立，神道教反倒处于弱势地位。明治天皇一纸“神佛分离”的圣旨拉开了神道教复兴的序幕。就在此时，时任大宫司的千家尊福便不失时机地创建了出云大社教，堂而皇之地当起了一边拿着国家俸禄，一边合法敛财又不用上税的教主大人。出云大社教的也有御朱印，笔者还是敬谢不敏了。现任大宫司千家尊祐也是一个生财有道之人，他联合执本地佛教势力牛耳的一畑寺住持一起搞了一个“出云国神佛灵场巡礼”的项目，在整个岛根县和鸟取县东部选了20座神社和寺院，另起炉灶搞了一套特别版朱印帐和御朱印，精美程度非原来定番的朱印可比，于是笔者不慎着了他的道……20个寺社的神佛灵场巡礼真要实现起来难度极大，除少数几座市区内的寺社可以一口气巡礼到，其余大部分都深藏功名于大山之中，一个往返就是半天功夫，20处全部巡礼完怎么着也要一周时间。笔者一天半里集到6枚朱印已属不易。这套专用的朱印帐（正式名称叫“巡拜帐”）开本更大，随附“出云国神佛灵场巡礼”的介绍和各寺社的缘起历史。各寺社的朱印取一关键字书于正中，颇有日本古代一字拜领的意味，如出云大社为“让”字，意寓大国主神“国让”之举。一畑寺则为“目”字，盖因古代某位天皇眼疾，靠一畑寺的神水治愈，从此一畑寺便成了治疗眼疾的热门灵场。专用


▲『元气少女缘结神』的女主得到了神力成为人神（以前只有天皇敢称人神，漫画作者是要造反？），于是便有了每年 10 月出差出云大社述职的责任

托离地面，通过台阶才能进到内部。出云大社发日本本土宗教建筑之嚆矢，大社造可谓日本最古老的神社建筑样式，后面发展出的神明造、住吉造等样式都是在大社造的基础上加以变化改进而来。以上三种都属于古老的神社样式，跟现在我们看到的主流神社建筑样式不太一样，流造、入母屋造、春日造等流行的样式都是后来受到中国大陆建筑样式的熏陶而发展出来的，所以中国人看起来觉得更亲切顺眼。

出云大社也拜了，朱印也集了，希望异性缘 UP 的愿望也许下了，不过在“神之国”的短暂旅程还没有结束。既然千里迢迢来到出云，还有几个地方也是值得拨冗一观的。

前面提到了一畑药师寺，这座岛根县内影响力最大的佛寺也有自己的宗教组织名为“一畑药师教团”，想来出云的宗教人士还是真是为所欲为啊。要到一畑寺参佛如前所述，坐一畑电车北松江线在一畑口下车，电车原本一直通到一畑寺山门下，废线后现在只能坐平田生活巴士的小巴上山。就说日本乡下也有这种面包车改造的小巴，班次很少，平时更没什么人，来去两程竟都只有我一个乘客，害我跟老司机相视而笑，寒暄之后也无话可说。拾盘山公路而上约 10 分钟便到，接着还要走一段山路参道，两边商店林立但并不见半个顾客。倒是几次看到『鬼太郎』里眼球老爹的铜像，这位赫赫有名的眼球老爹就是主角鬼太郎的父亲。因为一畑寺以治疗眼疾而闻名，于是就把眼球老爹搬过来做看板角色，这之间可有必然联系？其实不仅是眼球老爹，在一畑寺境内一处醒目的位置还安放着水木茂另一部自传性漫画『童年轶事』里的角色奶奶与“我”的铜像，水木茂是隔壁鸟取县的风云人物，这边岛根县貌似也没什么门户之见，照样很捧他，二次元元素的植入做得相当到位。

在从松江市去出云市的路上，会经过玉造温泉，乃山阴道一带最有名的四大温泉之一（另三个是兵库县的城崎温泉、鸟取县仓吉的三朝温泉和米子市的皆生温泉）。在日本神话中经常提到的一种叫勾玉的神器，比如皇室“三神器”

御朱印的初穗料为 500 日元，随赠念珠一枚，集满 20 所达成满愿后可以串起来挂在胸前（何等羞耻 PLAY）。要达成满愿仅初穗料一项就高达 1 万日元，巡拜帐 1500 日元，各寺社入场门票另算，眼见流出去的都是白花花的银子，要不怎么说在日本搞宗教能挣大钱呢？想想战场原黑仪的老妈是怎么把家里搞得支离破碎的来着？

过了大把敛财的授予所，后面就是气势恢宏的本殿了。说“气势恢宏”有一半是猜的，其实笔者也只能在高高的围墙外远眺本殿的屋顶和房梁。这座供奉着大国主神的本殿乃是国之重器，岂会向区区平头百姓开放，但“洋大人”小泉八云就自称在受到宫司接见时进到过内部，他描述道“*这个房间中有三个巨大的神坛，在房间的两侧形成壁龛。*”还说“*第三个神坛位于房间更远的角落，帷幔已经撤掉，垂挂着金色锦缎，这是主神坛，即大国主神的神坛。*”据笔者的观察，日本神社内部的陈设大同小异，多见一些神器和贡品，但神道教里没有佛教那样的偶像崇拜，所以并没有神明雕塑或画像一类的东西供奉其中，整体上显得简朴，看来出云大社也不例外。

既然看不到内部，参拜客们就只能在建筑物外围做些流连。出云大社的建筑式样名为“大社造”，外观上的特点有二，一是屋顶高度高，斜面大，二是底下有强调通风性的床，由柱子


▲只能从围墙外眺望的出云大社本殿



▲水木茂自传性漫画『童年轶事』里的角色奶奶与“我”的铜像

里的八尺琼勾玉，相传就是在玉造温泉由玉工之神玉祖命打造而成。玉造温泉有不花钱的河边足汤，泡汤的多数是年轻女性，远远望去甚是养眼。

在松江市的东面，去往米子市的路上还有一座小城叫安来，这里就是号称日式宴会上“霸者”的民间曲艺“安来节”的发祥地。安来节俗称捞泥鳅舞，表演者打扮成滑稽的农民样子，拿着道具竹篓伴随着轻浮的音乐左一下右一下地捞泥鳅。在『圣母在上』动画第二季的第3话里，老夫可爱的玉米酱为隐退的前任蔷薇姐姐大人们送上的助兴节目就是耻力全开的安来节，后来此事件成为『圣母在上』的一大梗，在第三季里又旧事重提，红家姐妹借机大秀恩爱，甩了观众们一脸冰冷的狗粮。



▲玉作汤神社



▲JR安来站内展示的安来节人偶，这是典型的安来节表演者的行头

一天内玩转松江市
Matsueshi city travel in one day

松江市内和周边也有一些值得一看的景点，赶一赶的话一天内就能玩得转。松江市内首推松江城，别名“千鸟城”的松江城天守阁是日本仅存的8座货真价实的江户时代产物，距今已有400多年的历史，但诡异的是日本文部科学省直到去年才指定松江城天守为日本国宝。松江城的奠基人是战国时代著名的筑城能手堀尾吉晴，1600年吉晴的嫡子堀尾忠氏凭关原之战的军功得到24万石封地，创建松江藩，父子俩放弃战国时名震寰宇的难攻不落之山城月山富田城，在航运发达的宍道湖边修筑松江城，并大力发展城下町，奠定了现如今松江市的基础。正可谓前人种树后人乘凉，堀尾氏治理松江藩时间并不长，后经过京极氏的加筑，直到1638年松平家入封时城堡才算大功告成，并一直延续到了幕末。明治维新后颁布废城令，日本全国绝大部分的城堡拆的拆，弃的弃，后来又被美国鬼畜的炸弹毁掉不少，完好保留下来的就只有12座而已。松江城有幸成为1/12，全靠当地的土豪出钱买下，当时算了个废品价，才180日元。



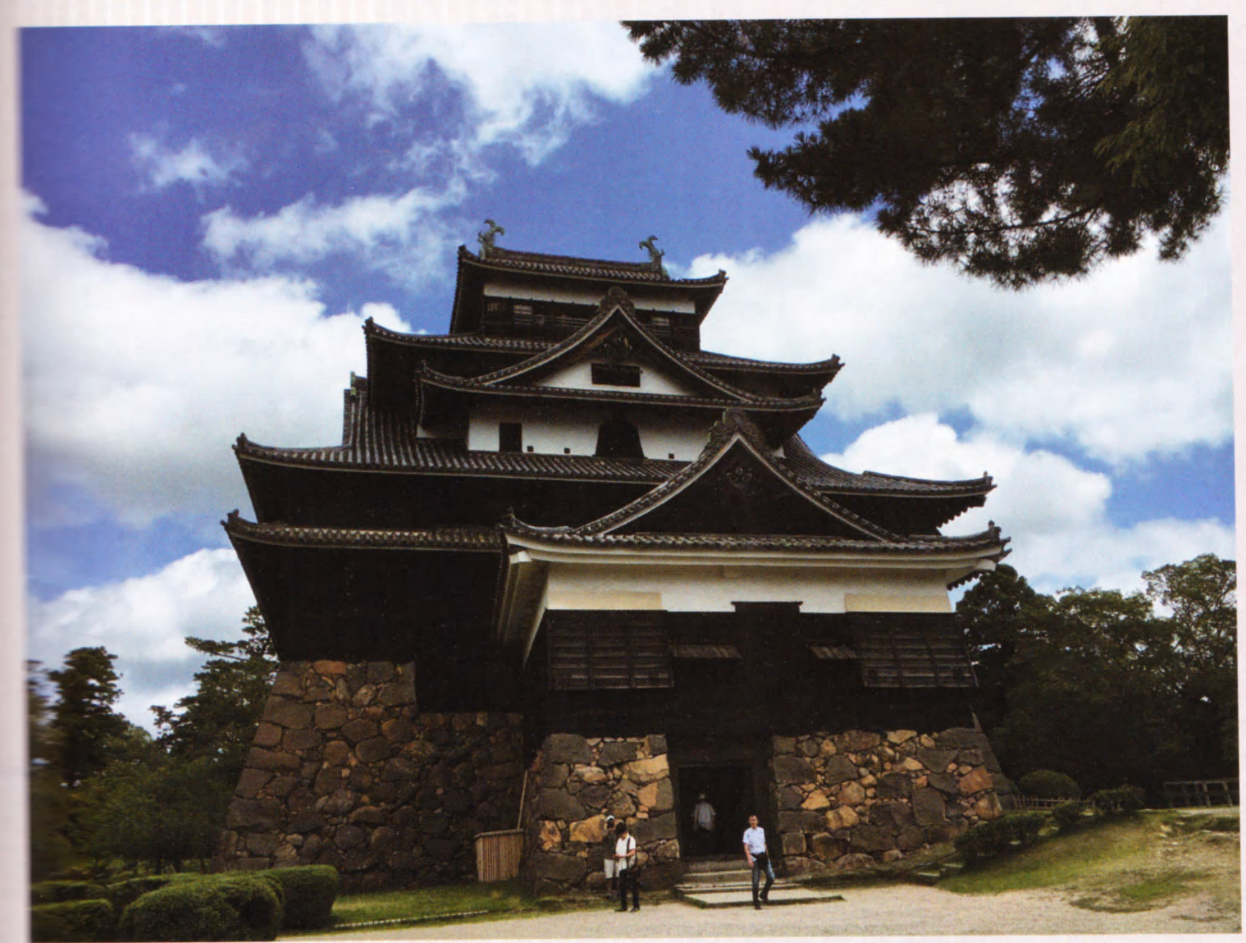
▲盐见绳手

在所有现存的日本名城里，松江城既非最高大巍峨的，也非最端庄秀丽的，唯有400年的历史是其最大资本。城池外围是一路连接到宍道湖的护城河，当中可通行游艇，河北段的岸上有一段保存非常良好的江户时代武家屋敷建筑群，名为“盐见绳手”，盐见氏曾是松江藩的町奉行（管理市政的高级公务员），把宅邸设在这里，因而得名。盐见绳手一带两栋最有名的建筑物都与小泉八云有关，一栋是他的故居，一栋是他的纪念馆。笔者读过他的著作并不多，只是在来出云前恶补了一些游记，虽然觉得他的文笔只能算二流，但对这个把毕生精力献给自己热爱的东方国度的满脑子浪漫思想的男人还是深表敬佩的。小泉八云生前曾希望死后能把自己葬在一座佛寺里，这就是距松江城西面稍远一点的名刹“月照寺”，是松江藩松平家的菩提寺，位列“出云国神佛灵场巡礼”第5番。造物弄人的是小泉八云后来进京任教，死在了东京，葬于笔者曾在山手线圣地巡礼里提到过的杂司谷灵园，与多位文豪相伴。松江松平家的始祖松平直政是德川家康的孙子，父亲结城秀康是家康的次男。虽然改朝换代后作为松平家祖庙的排场已经大不如前，但月照寺内种植有几千株紫阳花，在初夏季节里美不胜收，可惜笔者造访的7月下旬紫阳花早已过了花期，败了大半了。

上述几个景点都可以通过松江市运营的“松江市湖之线循环观光巴士”来串联，巴士从松江站始发，沿逆时针方向巡游松江市区主要观光区域，线路设计比较贴心，班次也不少，车



▲玉造温泉，河边的露天足汤聚着一群放暑假出来玩的少女


▲以黑色为主色调的松江城显得庄重大气


▲月照寺


▲月照寺的庭园，与京都众多著名佛寺的豪华庭院比起来相形见绌

费已经包含在笔者购买的“结缘完美乘车券”内，单买一日票的话为500日元。结束了白天的游览，最后可以搭乘循环巴士前往宍道湖边的岸公园，一睹当地看板级的观光项目“嫁岛落日”的美景，循环巴士会加开班次方便专为欣赏落日的游客往返，这是笔者在松江市中意的不多的细节之一。嫁岛是宍道湖中很靠近岸边的一座小沙洲，岛上种植的松树远远望去好似亭亭玉立于水际的羞涩新娘，故名“嫁岛”。宍道湖的落日古已有名，在出云大社北面几公里开外有一处海角叫日御碕，建有一座古老的日御碕神社，别名“日沉宫”，号称与伊势神宫遥相辉映，神宫守护的是日之国的日出，日沉宫守护的则是日落，在日御碕神社欣赏到的落日其实与嫁岛的落日是同一个方向和角度。到了傍晚6点半左右，在湖岸边已经聚集了不少摄影爱好者，架起长枪短炮准备拍下最动人的瞬间，实际上松江市销售的大部分观光明信片不是松江城就是嫁岛夕阳，但凡是摄影家都想来试试身手。很可惜笔者的意大利炮不在手边，只能用iPhone献丑，也算小有收获。

逛完了松江市，如果还有半天左右的时间，那么推荐去城南郊的八重垣神社转转。从松江站搭乘市营巴士可直达。八重垣神社自我标榜为日本结婚仪式的发祥地，小泉八云在他的『日本魅影』里也写到过这座神社，并提到了关于八重垣神社缘起的一段神话传说。八重垣神社供奉的两位神明是一对夫妇，须佐之男与奇稻田姬。须佐之男是日本神话里最著名的角色之一，作为天照大神的兄弟却因为四处惹事生非而被逐出高天原，降落到出云国后在一条河边遇上一对老夫妇抱着一个美少女痛哭流涕，须佐之男上前一打听才得知原来夫妇俩曾有8个女儿，但一头叫八岐大蛇的怪物每年要吃掉他们的一个女儿，今年轮到第8个，也就是最后一个女儿奇稻田姬。经典的英雄救美的故事随之上演，须佐之男以迎娶美少女为条件，前往退治八岐大蛇，最终得胜而回，功成名就且抱得美人归，可喜可贺，可喜可贺啊！后人建造起八重垣神社纪念两人结为夫妇，所以八重垣神社在恋爱结缘这方面比出云大社更灵验。在神社后面有一个叫镜池的小池塘，前来求姻缘的人在此进行恋爱占卜。古代的恋爱水占卜是把小铜钱置于纸上，放在水面上漂流，纸在沉没前漂得越远，说明跟身在远方的人缘分越深；反之纸沉得越快，说明能越早跟自己的心上人牵上姻缘（横竖讲得通嘛，有种让纸片烧起来呀）。而现代的水占卜则是利用高科技在纸上预先印刷好隐藏文字，遇水之后便会显现出来，善男信女读了吉祥话以后心花怒放，神社就靠卖这个赚钱。恋爱水占卜不知道是不是就从八重垣神社流行起来的，日本各地都有，笔者在地主神社、贵船神社这些所谓的姻缘圣地看到的也都是这一套，可见信徒大有人在。想尽早告别狗粮生活的话不妨来试试看。▲


▲嫁岛落日夕阳里的美景

古道具店的回憶 唤醒奇宿子

~ The integration of classical with new age wave.

——记『东方香霖堂』新连载

■文／夏目
■责编／稗田
■美编／小茧

导言

在幽暗的魔法森林的边缘，有一家不起眼道具店。但是就在这人迹罕至的边缘之地，一幕幕奇妙的物语，正在上演……

悠远的香霖堂的过往

A long history grosery store which selling story



相比起东方系列的其他作品，『东方香霖堂』的出版历程可谓是一波三折。神主在单行本的后记中坦言，小说在连载的时候"经历过数次连载杂志的休刊，经历过载体从杂志到Web的变化，甚至经历过出版社的更迭"，但是却不可思议地坚持连载了下去"，除去中间偶尔的间断，基本上做到了一到两个月连载一话。在连载结束3年后，也终于由角川旗下的ASCII MEDIA WORKS Inc.出版单行本。大概是因为不愿意将自己第一次辛辛苦苦创作出来的心血之作白白浪费，所以即使经过了这么多的变故，神主依然顽强的坚持了下来。但也正是这份坚持，才让我们最终能够有幸目睹和探讨神主所构思的瑰丽世界。在经过一段时间的沉寂之后，伴随着2015年东方的第一本官方杂志『东方外来韦编』的创刊，『东方香霖堂』的故事也开始了新的篇章。

『香霖堂』最初的预告发表于2003年12月4日。在此之前，东方系列在windows平台上的第二部作品『东方妖妖梦』刚刚发售（2003年8月17日），而在此之后不久的C65，秘封组的第一章专辑『莲台野夜行』以及下一部游戏『东方永夜抄』即将要被制作的消息也被公布。日后，神主表明，当时在制作第一部作品『东方红魔乡』的时候，就对接下来的数部作品有了比较明确的规划。从上面陆续发表的作品可以看出，东方系列最初的构思就是相当庞大却又有序的。这种秩序体现在每个不同的视角都具有一种独特的载体，他们虽然相互交叉的地方似有若无，但是却构成了一个完整的和谐的整体，从不同方面构成了东方整个系列的根基。具体来说，正作游戏系列是以主角们的视角与玩家一起去"发现"这个幻想世界；秘封组则是以外界人的身份重新"拾回"幻想；『香霖堂』则是在还没有『求闻』进行解说的情况下，临时地担负起了从幻想的角度阐释设定的任务。不过『香霖堂』的特殊之处在于，在充满各式各样的少女的故事里，它的主角却是东方系列第一位，也是目前唯一一位有明确设定的男性角色：森近霖之助。这个角色如果仔细加以观察，就会发现他与zun本人存在着微妙的相似之处。比如都是戴眼镜的形象、对于常见的事物有着独特的观点、有着"并不陌生的"的性格等等，难不让人感觉神主将自身的些许影子加入到这个形象中，甚至于神主将自己用于处理和东方版权有关的公司也命名成"株式会社香霖堂"。神主自己将这部小说称为一部神奇的小说，但也确实为其花费了许多的心思，所以才让这部小说在整个系列里显得意义非凡。

2015年之前出版的『香霖堂』（下文称"旧『香霖堂』"）的出场人物并不多，经常出场的角色，除了作为叙述者的霖之助，就是传统的两位主角博丽灵梦和雾雨魔里沙了。灵梦常常让霖之助缝补衣物，而魔里沙则是霖之助曾经修行之地的大小姐，并且从他那里得到了标志性的迷你八卦炉。在这样的关系之下，两人比游戏中多出一种天真又带着一点任性的性格，就好像是被霖之助照看的小孩子。除此之外，只有咲夜、蕾米和妖梦在文中出场，她们的形象则是与游戏中（所塑造以及能让人联想到的）基本一致。这主要是因为截止到连载结束（2007年），已知的角色也还是主要集中在"红妖永"三作。她们的出现，更多的还是为了增加与游戏的联系，丰富剧情线索，并没有更多的含义。但是值得注意的是，虽然同样是出场不多的角色，八云紫的登场却有着不同的意义。在游戏中，神主就有意将紫塑造成一个强大但又疑点重重的角色，这种黑幕感也同样的延伸到了小说中。不同的是，紫对于幻想乡的管理职责也在看似不经意间被透露了出来，这些信息对于整个世界的运转模式的解读十分重要，但因为数量较少而且在霖之助的视角下显得十分模糊，所以依然保持一种让人琢磨不透的朦胧之感。

不过，可能出乎神主意料的是，在第二话中出现的、被爱好者们称作"朱鹭子"的无名的读书妖怪少女，就像大妖精、小恶魔乃至于只存在于代码中的冴月麟一样成了一个颇具人气的角色。这也充分的体现了东方二次创作的空间与魅力，人物的成长与塑造是一个作者与爱好者共同参与的过程。尽管这个无名少女之后再也没有出现在故事中，但是在『东方铃奈庵』第六话的彩图中意外地出现了她的身影，这也



许也是神主对一直默默关注的爱好者们一个小小的回应吧。

神主在后记中说，每一话的连载其实都是和当时推出的其它作品的剧情是相关联的。这其实也是后来作品所一直坚持的一个传统。例如在与『东方求闻史纪』发售同期连载的『奇迹之蝉』中就提及了阿求。『香霖堂』本身的剧情也是随着整个故事的推进而不断发展的，甚至为以后的作品也做了铺垫。正如前面所提到的，在『求闻史纪』没有发售之前，『香霖堂』起到了临时设定的作用。所以前期的故事多是关于游戏中的人物的，重点就放在她们形象的塑造上，如咲夜的潇洒、妖梦的弱气等，对于灵梦和魔理沙的身世也隐约有所提及。在后期，由于了正式的设定集的存在，所以故事的重点也就变成了对于一些术语的解说，第 14 话『无名之石』与第 22 话『流行的神明』中对“神”与“名字”的关系的描写就为理解纯狐的设定奠定了基础。相比之下，霖之助在其他作品中的出现（2015 年之前）就没有太多重要的作用，仅仅是作为为主人公们解答疑惑提供线索的存在，而且出现的次数也是很有限的几次。一直到最近的『深秘录』才作为场景之一出现在游戏中。在二次创作中，香霖堂或者霖之助也并不是一个热门的创作对象。很多作品都将霖之助与魔理沙的恋情作为创作题材。不过，在东方爱好者中广受赞誉的东方漫才 M-1 大会中，霖之助年年都作为固定不变的男主持和吐槽役为一直热爱着东方的观众们带来欢乐。

光荣的香霖堂的重生

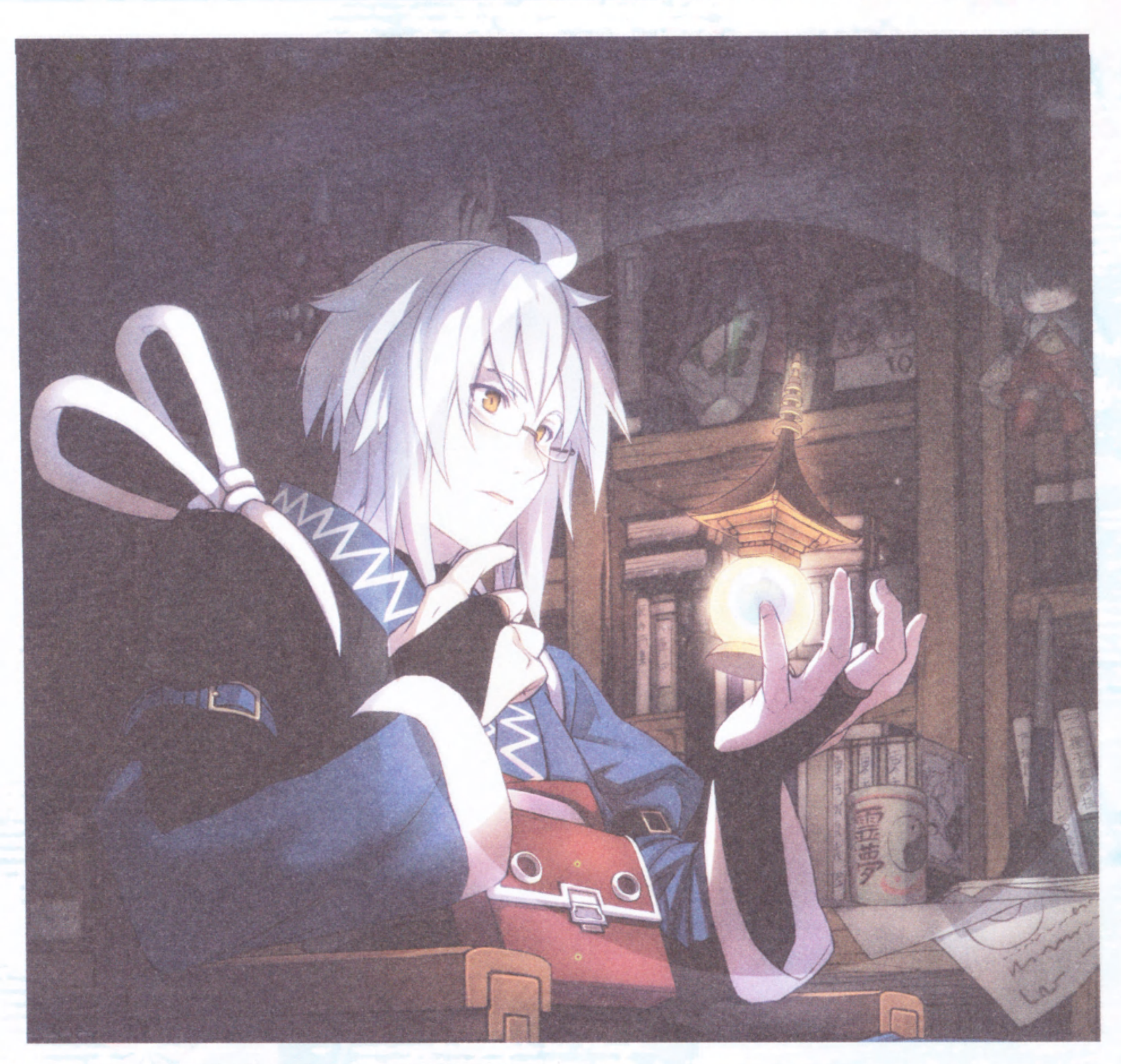
Glorious Nirvana return back.

时光荏苒，在一季又一季热闹的新番讨论声中，东方平平稳稳的走过了第二十个年头。此时（2015 年）距离旧『香霖堂』连载结束（2007 年）已经有了 8 个年头，距离 2010 年单行本的出版也已经有了 3 年的时间。在这段时间里，整个东方系列逐渐得羽翼丰满，变成了一个庞大的体系。不像“红妖永花”仅仅靠人物维持着比较微弱的联系。以『风神录』开始、『心绮楼』结束，游戏构成了一个完整的“宗教战争”的篇章。无论是官方的漫画、小说还是设定集都有了很大的增加，设定也更加完整丰富。神主的文风也不像当初那样略带青涩，创作出来的故事也愈发的精巧与深刻。当『辉针城』和『天邪鬼』的推出，让人们以为东方又要回归到传统的单元剧的剧情的时候，『深秘录』的出现不仅掀起了“都市传说异变”的波澜，也为『香霖堂』带来了新的生机。

这次异变起始的迹象最初显露于『茨歌仙』中人面犬和卖脚老太太的出现。虽然『深秘录』和『绀珠传』将异变的表里黑幕都公之于众，但是最终被解决看起来还是遥遥无期。紫在『绀珠传』结尾的出现以及对于事态的放任又十分的可疑。种种迹象都表明，神主想要将此次异变当成一个真正的大事件去处理。这种“大”不仅表现在其涉及的范围基本包括了目前剧情中出现的所有势力，基本上所有的官方作品都在围绕着这个异变（及其后续）展开。这种“大”更在于其将原本在幻想乡平静的表象下涌动的暗流掀开了一角，让原本只是一方引发异变、其他角色袖手旁观（或是莫名其妙被卷入异变）的故事展开方式变成在各方势力的争斗中逐步推进。不过，这种制造故事矛盾的手法不同于传统的正邪对立，故事的各方在价值上并没有高下之分。这种情况下，创作者的偏好就成了影响剧情走向的一个重要的因素。大概也是注意到了这样的问题，在最近创作的故事中，神主开始有意的与作品保持距离。神主增加了作品间的联动，用不同的视角去描写同一件事。

而且在作品中尽量减少人物心理活动的描写，甚至于在『燕石博物志』的文本中直接出现了“喝口酒冷静一下”这样直接将自己作为叙述者而非角色显露出来的的语句。而作为这一做法最主要的体现，便是东方第一本官方杂志『东方外来韦编』的创刊与出版了。

『东方外来韦编』的创刊号发行于 2015 年 9 月 30 日，由神主亲自监修并全力协助。原本预定为每半年出版一期，但目前出版的两期却相距了九个月，出版社和旧『香霖堂』单行本相同，都是角川旗下所属的 ASCII MEDIA WORKS。虽然每期出版的内容都要依据当时的具体情况确定，但是大致的板块是固定的。按照顺序依次是与当时即将发行的作品相关的官方访谈、东方系列以往作品的介绍、『香霖堂』的新连载以及由杂志社邀请的同人画师创作的东方同人漫画。其中可以看做一次设定的内容，除了有神主参与的访谈之外，就是再次开始新连载的『东方香霖堂』(下称新『香霖堂』)。



相较于其他同期的官方作品 (“茨三铃”)，新『香霖堂』的存在感略显薄弱。原因首先在于每一话的间隔时间是所有作品中最长的。这一点其实很好理解，毕竟现在神主要同时为三部作品提供原作，还要创作新的游戏、音乐专辑等等，如果不将每部作品连载的时间差别开，在巨大的工作量面前，作品的品质也许就很难保证。而作为最后新开连载的新『香霖堂』自然也就只能被安排到连载间隔最长的位置上。原因之二在于，『香霖堂』的创作形式为短篇小说，相较于漫画的图画来说，文字所能包含的信息量本来就要少一些。漫画在主线的叙述之余还可以包含一些类似于彩蛋的内容，文字则只能叙述与故事紧密相关的内容。所以相比较来说，作为小说的『香霖堂』趣味性就要相对的降低一些。原因之三，也是最关键的一点就是，新『香霖堂』的故事展开方式和叙事风格，比起以前都有了不小的改变。简要来说，就是以往的旧『香霖堂』采取的是单元剧的叙事方式，每个故事之间的独立性都比较强，以哪一话作为结尾都不会显得很突兀。但是新『香霖堂』则能看到故事采取了连续叙述的方式，目前的两话仅仅是作为一个完整故事的开端，很难说能作为一个独立的故事存在。所以，每一话可以挖掘的深度也就降低了。不过即便如此，新『香霖堂』的重要作用依然不能忽视。因为在故事进行过程中出现的新要素让它有了能够不断发展的可能性。



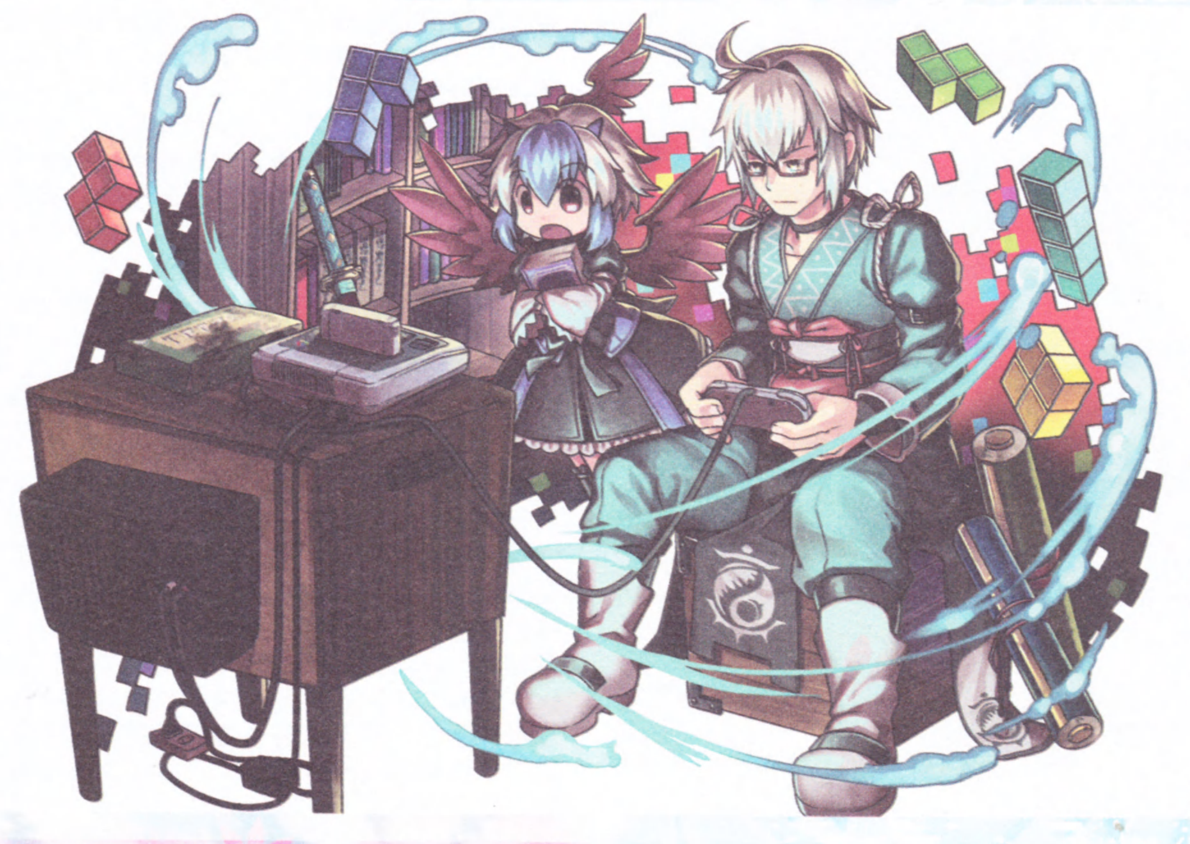
所谓的“新要素”，最直观的来说，就是出现在小说中的新的人物。前面也说过，是『深秘录』给『香霖堂』带来了新的生机，堇子在『香霖堂』中的出场就是最明显的体现。在新『香霖堂』的第一话直接采用的堇子的第一视角充分体现出堇子在整个故事中重要性。不过堇子能出现甚至占据重要地位的原因也不止如此。从故事的安排来看，依靠自身的都市传说“二重身”而得以停留在幻想乡的堇子的不断出场，是“都市传说异变”尚在进行之中的一个重要标志。而目前的『茨歌仙』依然是围绕着灵梦展开故事，所以重新开始、本来主视角就不同的『香霖堂』也就成了比较好的选择。而且，堇子和香霖堂本来就存在着天然的联系。堇子虽然对外界的生活感到厌倦，自己本身也是一个真正的超能力者，但毕竟对于幻想世界来说，这种“外来人”的印记是很难消除的。而在这样的世界中，因为热衷于收集外界的道具而同样显得格格不入的香霖堂，就变成了一个难得的可以有所舒缓的地方。

堇子和香霖堂最初的结缘还是因为外界的道具。堇子第一次到香霖堂的时候，那些古旧的道具甚至让她有了一种回归现实世界的错觉。其实堇子和霖之助在思想上也具有很多的相似性，两者对于外界道具，或者说工具的看法可以说是一体两面的。霖之助虽然能够看到物品就能知道它的名字和用途，而且还很享受外界工具所能带来的便利，但是本质上缺乏外界常识的他，无法真正理解凝结在这些工具上的思想，而只能用幻想的理论去理解它，不过这也依然没有阻止他的热情。所以霖之助对外界道具的热衷，本质上就是一种对“无用之物”的追求，去除工具中的理性而赋予其幻想。对于堇子而言，她一方面对于外界被手机（道具）所束缚而失去幻想的现状十分愤慨，另一方面自己也同样离不开手机（道具）所带来的便利生活。这种对于抗拒“有用之物”但是又无法真正脱身的矛盾情感，或许就是神主所说的“现代社会病态”的一种体现。他们两人都在追求不同于自己所处的环境的“无用的幻想之物”，但是却依然回避不了对“有用”的依赖。这一点其实有点像『梦时空』追求科学的魔法少女朝仓理香子和追求魔法的科学少女冈崎梦美之间的纠葛。这种矛盾应该如何化解，神主在目前出版的两话中并没有给出具体的方法。不过，“都市传说”本身或许能为我们提供一些理解问题的线索。

在新『香霖堂』中提到，除了古典的怪谈，很多的都市传说的传播都是伴随着新技术的出现和发展的过程。这些都市传说虽然披上了现代科技的外衣，但是还是继承了那种古典的浪漫精神。工具往往代表着理性，而衍生自工具的都市传说却是不折不扣的幻想。工具是“有用的”，从工具中诞生的“都市传说”则是无用的。但在这“无用”的都市传说中却有着能改变过去的强大力量。它的出现，为世界增加变化的动力，而促使幻想与现实之间界线的模糊。虽然没有明确的表露出来，但是都热心于如此“无用之物”的霖之助和堇子，大概在内心中也在希望幻想与现实之间的某种调和，而非界线的愈加森严。

除了堇子，华扇的出现同样引人注目。在『茨歌仙』中已经显露出了华扇有能和外界联系的神秘途径，但是让人没有想到的是，这种联系





是依靠堇子完成的。在『茨歌仙』中，华扇拜托堇子准备宴会时的料理，却意外地带进了未成为被遗忘之物的西洋蒲公英，在宴会上被紫旁敲侧击的“提醒”。但显然，华扇并没有就此收手，依然和堇子委托着各种各样的事物，在此过程中也结下了深厚的友谊（也许只是堇子单方面认为的）。华扇身为幻想乡的居民，又是经常爱对灵梦进行说教的仙人，不可能不清楚此举带来的危险，而且也不见得对堇子在幻想乡的作为百分之百的放心。华扇此举显然也是带有私心的。在『深秘录』的时候，华扇就借着解决异变的机会到外界去寻找什么。结合华扇的原型之一茨木童子的传说来看，她很有可能是在寻找自己空着的右臂。不管她在找什么，堇子可能是她目前能够利用的唯一机会，方式或许是利用堇子发现在外界流传的与自己所寻之物相关的都市传说，再利用遗留下来的探女的力量石的作用将其实体化。如果被证实，华扇的鬼的身份就会被坐实，她一直以来营造的仙人形象也许就会毁于一旦。大概也正因如此，她才选择了始终与幻想乡的主流社会保持着距离，并且在这场骚动中保持中立的香霖堂作为和堇子秘会的场所。



悉的外界的道具。从结果上说，霖之助和其他角色的关系并不对等，她们都很依赖于霖之助的解说。这样一来，信息的流动往往是单向的，霖之助的中心作用就十分的明显。而在新『香霖堂』中，堇子和霖之助分别具有对方感兴趣但又不具备的信息，所以地位自然就变得更加对等。再加上新『香霖堂』也同样是配合“都市传说异变”的发展展开，所以霖之助就变得相对的边缘化。再加上霖之助可以去回避别人交谈的内容，故事发展的模式也变成了角色之间的互动与霖之助（读者视角）被透露内容的模式。这样一来，能独立成章的设定解说性质的故事也就变成了为今后发展留下伏笔的连续故事。

在第二话的最后，堇子特别强调了自己作为秘封俱乐部会长的身份，这就让人联想到了目前还仅仅在音乐 CD 中登场的秘封俱乐部二人组。目前除了社团的名称、类似的外表以及与莲子相同的苗字之外，堇子与两人组之间的关系一直不明朗。在今年的 Anime Expo 2016 特别举办的神主访谈中，有粉丝特别的问到了秘封组的出场问题。神主含糊其辞的表示，也许以后两人会在其他作品中登场。其隐含的意思也就是至少在可以想到的近期，秘封组真正的出场几率还是比较小的。今年（2016 年）神主很早就宣布不会制作新的游戏，但是取而代之的则是在例大祭发售的『燕石博物志』以及即将在 C90 发售的『旧约酒场』两张“互为表里”的秘封组 CD。按照往年的经验，她们也许又要进入到一个较长时间的沉寂期。综合这两方面的因素，如果神主有意为堇子和秘封二人组的关系做更多的铺垫的话，堇子作为主要角色的

虽然目前没有迹象，但是 ps4 版『深秘录』中新推出铃仙新路线中是否会出现铃仙和香霖堂的互动，以及铃仙有没有可能在未来的『香霖堂』中登场引人遐想。香霖堂作为魔理沙的场景，几乎一定会出现在铃仙的线路里。霖之助本人从华扇那里了解了“灵异异变”的真相后，对灵异珠也产生了兴趣。能够将传言转化为现实的力量石虽然被紫拿走，但是由于是月之民所做，所以铃仙很有可能会加以调查。这两个人在各自调查中也有产生交叉的可能。如果霖之助一改往日守株待兔一样的搜集方式，而是主动去调查的话，铃仙还是很有可能出现在『香霖堂』小说中的。

在新『香霖堂』的第一话中，香霖堂的成员难得的从霖之助孤身一人发展成了外加一名助手的两人，所以助手的身份引来了广泛猜测。大多数的意见认为，助手的真身应该是华扇，原因是在第二话中华扇的出场替代了助手可能有的位置。但是第一话中霖之助在谈及助手时说，自己用为其讲解外界的道具以及微薄的薪水换取助手帮他拾取外界道具的服务。华扇作为仙人，对于灵梦身上的贪财之气本身就颇有微词，自己就更不会在意“微薄的薪水”的存在。而且，后面华扇用变更密会地点作为威胁，玩笑般地告诫霖之助不要多疑，这不管怎么看也不太符合她（假如是）助手的立场。所以，助手的真身可能另有其人。结合霖之助所说的能接受微薄的薪水、对外界道具尤其是电子元器件感兴趣的特征，现有的角色似乎都不太符合。所以这个谜题的答案、还有待后续故事的揭晓。

除了人物之外，新『香霖堂』的故事风格也和之前的连载有很多变化。正如上文中提到的，在『香霖堂』登场的少女们（尤其是灵梦和魔理沙）都会比她们在其他作品中增添一种不成熟的感觉，加上香霖堂中都是她们所不熟



新『香霖堂』就是一个平台。这种可能性有多大，除了神主之外的人也许很难知晓。但是如果按照现在的局势发展下去，都市传说异变的彻底结束也就意味着堇子再也无法进入幻想乡，所以无论结果如何，相信神主会在一切都过去之前留下一些可供挖掘的信息。

走过历史的香霖堂的未来

Facing new crossroad.

随着神主工作的日益繁重，新『香霖堂』的连载间隔也许不会再有一个固定的时间。新连载能够持续多久也是一个未知数。已知的两话较小的信息量以及神主一向“飘忽不定”的创作思路，都加大对『香霖堂』未来走势分析的难度，不过这也为作品留下了诸多想象和期待的空间。

既然『香霖堂』是作为都市传说异变的一个组成部分，而且堇子，如果今后没有新的展开的话，也是只有依靠都市传说才能往来于幻想乡与外界。那么都市传说异变的解决以及其后日谈可能也就是新『香霖堂』连载的一个终止点。不过对于在异变中后知后觉的霖之助，能做的大概不只是简单的把发生在周围的事情记录下来。带有神主影子的他，也许会在把握住事态发生的节奏之后，有更多自己的想法。作为一次规模如此之大的异变，各方不同的视角应该会汇聚在一个核心上，而这个“核心”的具体表露除了神主本人在访谈中直接的表露之外，借霖之助之口做出表述也是需要相当留心的。在此基础上，也许神主也会像旧『香霖堂』时那样加入一些关于故事的世界观与基本设定的探讨，比如和堇子分享穿越大结界时的体验或者向她介绍迷雾重重的紫之类的。从第二话的结尾来看，霖之助相比华扇甚至更能理解堇子在幻想乡渴求着什么。毕竟两个人有着从经历到性格的诸多相似点，所以应该更能碰撞出有趣的火花。

在“宗教战争篇”和“都市传说异变篇”之间出现的『辉针城』以及『弹幕天邪鬼』看起来似乎是独立于两个大主题的一个单元剧。但是随着『绀珠传』中对稀神探女“出乎意料的天邪鬼第二人”的设定的提出，正邪所挑起的异变似乎又开始变的悬而未决。『辉针城』异变中有很多由道具变成的附丧神，这和本身就以道具收集为主业的香霖堂可能有着某种联系。在 EX 面中雷鼓是怎样进出大结界，然后从外界获得维持自身的魔力也同样还没有定论。那热衷于外界道具的香霖堂是否会因此成为新的异变或者事件的中心也有了可以期待的可能。

随着探女以及“Eagle Rabbit”小队的出现，月之都和幻想乡的联系更加的加深了。在『文花帖』中就提到过，在永远亭中收集有大量的来自月之都的道具。对于这些科技含量远超外界世界科技水平的道具，相信霖之助也不会错过。工具中孕育着思想，如果有来自月之都的道具，对月之都的设定相对来说就会变得更加的清晰。在第二话中，堇子已经意识到异变中



第三方的存在。有不小的可能性，月之民们也会在接下来的故事中留下自己的印记。如果更深入的话，甚至会有月之民的直接出场，这样一来，『香霖堂』故事的视角就会更加的丰富吧。

在『绀珠传』魔里沙线的结局，久未出现的紫拿走了能让都市传说变为真实存在的探女的力量石，所以也就说明了，虽然在骚动中看



似缺席的她，其实并不是一直在袖手旁观，而是始终在以自己的方式影响着局势的发展。堇子能在闯出了那么大的祸后至今依然在幻想乡中有滋有味的生活，不能不说和紫暧昧的态度有很大的关系，甚至于在目前的作品中还没有两人有过面见的直接描写。紫是不是在刻意回避着和堇子的直接接触、两人的关系到底会如何继续发展都是对于故事的主线非常关键的问题。在旧『香霖堂』从紫的几次似有如无的出现中其实能看出她对于这片“法外之地”还是十分关注，甚至还时常收走她认为不适合由霖之助来持有的外界物品，对于华扇从外界私运物品的情况也是了如指掌。所以紫对堇子的回避就显得很不自然，这应该也是以后在『香霖堂』的故事中一个重要的伏笔。

结语

Epilogue

从第一次开始连载的2004年到现在，『香霖堂』也已经走过了十多年的路程。在这漫长的时间里，无论是东方、神主，亦或是依然保持着热情的爱好者们都有了很多的成长。

过去的『香霖堂』玄妙地叙述了难懂的哲理；

现在的『香霖堂』细致地安排了微妙的线索；

未来的『香霖堂』又能带来怎样的惊喜呢？

就让我们静静期待神主的生花妙笔将为我们描述的奇妙物语。▲

夏色夜空的那一抹萤之光

『アマツツミ』小记

■文／如月千华 ■责编／稗田 ■美编／小茧

INFO

游戏名：アマツツミ
中文暂译：天津罪
出品：Purple software
原画：月杜寻、克、鳥取砂丘(SD 原画)
剧本：御影
音乐：アブカワオサ
发售日：2016 年 7 月 29 日



引言

在GALGAME圈子，玩家们对一个品牌或厂商的印象，大致可以分“原画”和“剧本”两部分。当其中一部分的影响力明显大于另一部分的时候，这一部分也就会成为其主要印象。譬如说，Key社的画风固然独特，但是给玩家印象最深刻的还是麻枝准和剧情本身；叶子社的作品虽然的剧情从来不差，但我们说起它还是会想到美里、想到甘露树。而我们今天要说的紫社（Purple software）明显属于后者的范畴。

经过几年的磨合，紫社旗下克+月杜寻的双画师组合成为了紫社的标配。在经历了沉重而深刻的『ハピメア』（2013年）之后，相对缺乏深度的『クロノクロック』（2015）因为作风的“轻浮”而被贴上了不上不下的标签。而今年的『アマツツミ』终于又回归了严肃的路线……



前奏 天之里 人之街





在不为人知的深山老林之中，存在着一个与世隔绝的村落，在那里居住着天生拥有“言灵”之力的一族。“言灵”，是用过语言能够强行让人听命的力量，拥有这种相传为神灵之力的这一族人，从某意义上是货真价实的“神的后裔”。作为拥有力量的代价，他们必须遵守村中的规定：不得轻易离开村子；不得与外界有过多的联系；即便在现代依然过着没有电力没有燃气，仅靠农耕自给自足的生活。诚——我们故事的主人公，也是其中的一员。

村里每一段时间会选出几个代表，作为采购组离开村子前往外界去购买生活所需的物资，这样会给村子带来新鲜的事物，但同时也会带来外界的灾祸。诚的父母，就在诚小时候因为感染上外界的疾病而离开了人世。由于随意出口的话语也可能变成言灵，所以一族人平时生活中习惯尽量减少交流，因此诚几乎是在孤单之中长大成人，只有青梅竹马的未婚妻——恋塚爱始终陪伴在他的身边。诚与爱从小一起长大，生活中只有彼此的他们很自然地成为超越普通情侣的关系。可是诚却并不满足于此。渴望与更多人交流，渴望体验作为普通人类生活的他，内心还时不时有一个声音仿佛在鼓励他似的在反复地说着：“走下去”。

终于有一天，他不顾爱的阻止，一个人偷偷跑出了村子。在树林里不吃不喝地徒步走了四天之后，他终于体力不支倒地，而意识朦胧之中，他终于实现了离开村子之后的第一场邂逅：生活在一个山间小镇——井中镇的天然少女织部心偶然经过树林发现了他，并毫无防备地将他带回了自己家——一家名叫“折纸”的和风咖啡厅。心的母亲，即店主亚豆得知他无处可去后，便以帮店里干活儿为条件将他收留了下来。

第二天，心便带着诚在小镇上闲逛，并将诚介绍给了她的好朋友，水无月萤。萤身为镇上医院院长的女儿，并没有大小姐的架子，她虽然看起来性格开朗快活自由奔放，但是时不时又会说出意味深长的话，让人看不透内心在想什么。得知诚来自一个与世无争的环境之后，她这么说道：“你现在，是什么颜色？”这看似意义不明的问题，却在诚的心中留下了波澜。

几天的生活过去了，诚从萤和亚豆等周围人的态度看出，即便大家都接受了诚这个陌生人，但他们还是对让诚和毫无防备之心的心住在同一屋檐下感到些许不安。于是诚在反复思索之后，做出了一个决定：对周围所有人使用言灵，让自己成为心的哥哥，如此消除自己带来的不安。

即便诚第一次使用如此大规模的言灵，但基本还算顺利，他以“从小就与家人分离，在深山







老林里养病，不久之前才康复回家”的设定，成为了织部家的一员。并且以转学生的身份进入了心所就读的高中，在那里结识了第一个同年的男性友人浅川光一，以及拥有灵感的神社家的女儿朝比奈响子。普普通通的乡间校园生活，对他来说几乎每一刻都充满了意外，不过真正最让他意想不到的是，竟然出现了言灵不起作用的人：那就是萤。无奈之下，诚只好将自己的身份和事情的真相一五一十的告诉了萤，而萤不但没有生气和反对，反而决定以知情者的身份协助他。对此十分感激，却又很不解的诚希望能够向她报恩，但是她却只与诚做了一个约定：希望他用这份力量去守护大家的笑容和幸福。

“或许有一天诚的面前就发生无论如何都不能原谅的事情，出现无论如何都无法原谅的人……”

“那个时候，你要想起今天与萤的约定。”

“你可以不用原谅那个人，但是一定要原谅自己。”

“这个约定，一定会守护你的。”

这一刻，夕阳中少女的笑容让人久久难忘。



第一章 家庭的时光

开始在织部家的生活之后，故事便围绕了“妹妹”和“母亲”这两位家人展开。平时与妹妹一起上学，在学校里兄妹俩结识了更多的朋友，并且与一直十分怕生的响子也熟络了起来。看似顺风顺水的生活，却在妹妹身上遇到难题。尽管在心的意识里，诚已经是她从未见过面的哥哥，但是她不知道普通兄妹的距离，对诚的态度过于亲近。而诚也隐约感觉到心对自己怀有超越了兄妹的感情，并为此而开始苦恼。

与此同时，身体状况一直不是很好的母亲亚豆，在医院接受检查被告知已经时日不多。原来亚豆似乎早有预料到这一天的到来，早已在做着善后的准备。面对这一现实，亚豆最担心的就是女儿心今后的生活，而如今，诚作为“儿子”回到家来，她终于能坦然面对死亡。

这对于刚刚熟悉这个家庭，刚刚与她建立起母子关系的诚来说，简直犹如晴天霹雳。曾经有过失去父母经历的他，几乎歇斯底里地想用言灵去解除亚豆的病，但是实际上他自己也知道这是徒劳的。言灵即便能遮断人的痛觉，让病人不感到痛苦，但是却无法直接让疾病根除，也正因如此，他家乡的村落面对外来的疾病才会束手无策。

亚豆只将病情告诉给了诚，她希望诚能暂时瞒着心，尽量不要让心难过。然而心其实也已经察觉了病情，为了满足母亲的愿望而故意在她面前装傻，只能在背后靠在哥哥的胸前哭泣。这对母女即便自己难过，即便自己身处绝望，也无时不刻在渴望着女儿或母亲幸福，这份家庭的羁绊深深触动了诚的内心，同时让他对自己欺骗母女俩的事实充满了罪恶感。自己作为陌生人有什么权力可以感受来自母女的亲情？而这个时候，言灵开始失效的亚豆回想起了真相，可即便如此，她还是认同了这个儿子。他们相处时间虽短，但是这个无垢的少年，却像真的儿子一样孝敬和依赖自己，像真正的哥哥一样照顾和爱护妹妹，就算没有血缘，这份比血还深的羁绊，就是家人的证明。

这之后，诚便反复地思考着拯救亚豆的方法。他一度因为言灵使用过度而晕倒，这让他明白了，言灵的实行是以自己生命为代价的。普通命令只会带来些许疲劳，规模越大的言灵带来的副作用就更大，这样来说，如果用尽自己的生命，说不定就能治好亚豆的身体。于是，为了报答亚豆和心，为了守护大家的笑容，诚在亚豆的生命即将逝去的夜晚一个人来到医院，使用了他最大的言灵。

如他预料中的一样，亚豆在一阵光芒之后，急促的呼吸恢复了平静，而诚自己却感觉生命几乎被掏空一开，丧失了生命力。他用尽最后的力气离开了医院，倒在了经常与心他们一起游玩的湖边，而这时，青梅竹马的爱却突然出现在了眼前，向他讲述了“言灵”的真相：原来言灵的本质就是将自己的灵魂分给别人，可以说控制他人只不过是副作用的一种。如果言灵使用过度，也就意味着灵魂过分消耗，自然会招来死亡。



Oribe Kokoro



织部心

CV：秋野花





心结局

织部家因为多了爱这个女儿而变得更加热闹起来。没过几天，她就开始和心一起讨论刚看的漫画，一起在上学路上抢夺诚的占有权……在旁人看来，她仿佛从一开始就是这个家庭的一员。而在家人的感情进一步加深的同时，妹妹心对哥哥的感情也膨胀到了无法压抑的地步。"兄妹无法恋爱"这世间共同的价值观，让她不敢自由的表达自己的内心。而这时的诚也明确了自己对心的心意，他不忍让心继续经受兄妹关系这层枷锁带来的痛苦，但自己却又舍不得亲自打破这经历生死风波才好容易得到的真正的"亲人"关系。于是爱站出来，果断地替诚解除了施加在心身上的言灵。

"你不是我们的妹妹。"

哥哥不再是哥哥，那么她喜欢的到底是谁？简单的一句断定的话语，仿佛让心的内心陷入了失控，世界观完全崩溃一般。虽然诚一再想找机会和心重新聊聊，但不管在家里还是学校，心都一直躲避着诚。这样的状态维持了几天，最后还是萤出手相助才让诚见到了心。

夜晚的公园里，诚没有使用言灵，真诚的面对心，向她坦白了自己的身份和秘密，向她讲述了自己来到这个城镇，来到这家庭所感受到的无比重要一切，并正式地以男生的身份向她告白。在旁人来看，他的所作所为的确是非常自私而没有道理的，就算因此而受到鄙夷也无可厚非，但是心却一把从背后抱住了，想要离开小镇的诚身影。她这才将自己真正的心情娓娓道来：言灵解除之后，她并不是因为讨厌诚才回避他，而是发现即便没有言灵自己还是一如既往的喜欢诚，她无法解释和表现这份感情，才只好选择了逃避……

就这样，两人终于重归于好。这之后，重视织部家生活的诚并没有解除亚豆和其他人身上的言灵，对外依旧以兄妹的关系与心相处。但是一直压抑在两人中间的心结已经迎刃而解，等待他们的或许是更加幸福和坦诚的明天。

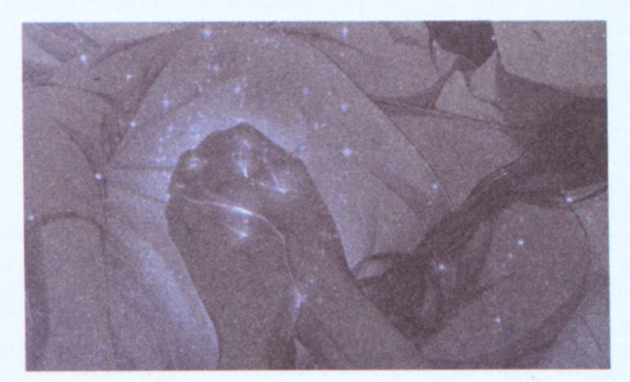
但是由于诚作为言灵使者的才能并不高，他虽然想用一命换一命的方式去拯救亚豆，却因为生命的传递不完整而导致了不上不下的结果：亚豆的虽然从疾病中获救，但是却不能保证能够活多长时间，而诚本人也消耗了大量的生命，不知道哪一天就会离开人世。但是这却似乎恰恰对这个家庭来说，至少这一刻的他们来说，是最好的结果……

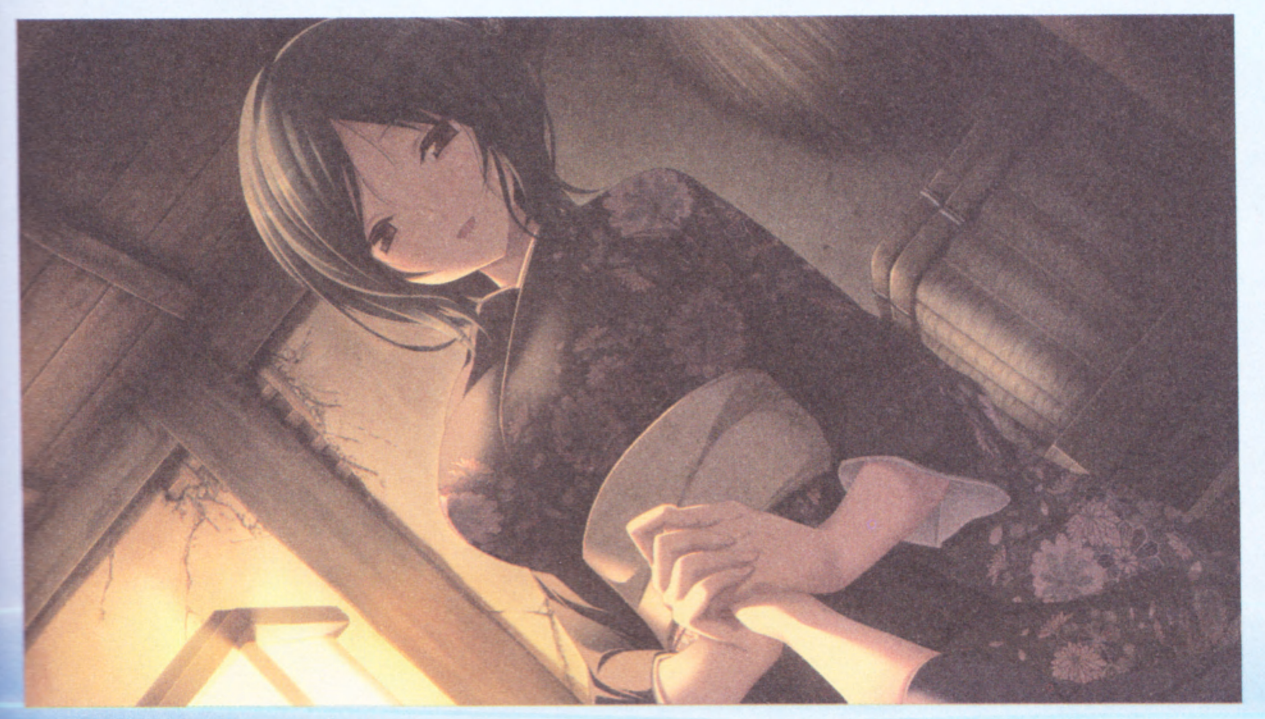
在爱的提醒之下，诚终于揭开了心中的一个谜团：他一直以为父母都是死于外来的疾病，可实际上，感染上疾病的是父亲和他自己，她的母亲则违背了村里的禁忌，用自己的生命换取了诚的健康。"走下去。"——反复在诚内心回响的这句强而有力的话，实际上就是母亲为他留下的最后的言灵："活下去"。

第二天，发现诚不见的心来到湖边，仿佛不久前的邂逅再次重现一般，少女又一次将少年领回了家，而这个时候，母亲已经因为突然的康复而回到了家中……

另一方面，爱在得知诚一个人离开村子之后为了将他带回去便紧跟着前来寻找他。爱在村子里也是拥有稀世才能言灵使，拥有远远强于诚的力量，她找到诚之后就使用言灵让诚和周围的人都察觉不到自己，一直在附近观察着他。如今见到原本仿佛对什么都十分蓦然的诚如此真心地对待"虚伪"的家人，她一时之间也没办法使用言灵强行将他带回村子，便决定以诚的另一个妹妹，心的姐姐的身份留在了织部家……









这一瞬间，响子的身旁出现了一个小女孩儿的身影——那竟然就是10年前已经离开人世的铃夏的幽灵。或许就像是诚通过身体的接触能够借用响子的灵感一般，响子也借用了诚的言灵的力量让自己一直想见的铃夏出现在自己的眼前。这时候的铃夏外表还和10年前一模一样，仿佛就像一个没有自我的人偶，对周围很少做出反应，但却好像认得响子一般紧粘着她。与此同时，可能是因为响子和诚之间形成了某种力量的牵系，两人受到一种无形的力量的影响，不能分开太远，于是响子只好跟着诚，暂时住进了织部家。在这段时间，基友光一见诚与响子越走越近，也向他说讲出了另一个事实：原来光一就是铃夏的弟弟。由于姐姐在自己还未懂事的年纪就去世了，当时的他以为一切都是响子的错而曾经狠狠地责备过响子。虽然随着年龄的增长他逐渐理解这并非谁对谁错的问题，很想与响子和好，但却一直开不了

第二章
友人的代价



第二章的故事，灯光聚焦到了能够看到幽灵的同班同学响子身上。

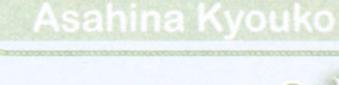
响子因为从小有拥有灵力，能够看见幽灵，所以在过去认识她的人中间留下十分古怪的印象和不好的传闻，这让她形成了十分怕生和内向的性格，上了高中还是一个朋友都没有。直到诚转学来到这个班级，她从诚的身上感觉到了一种与众不同的气息，而且诚也不知道她的过去，所以她终于鼓起勇气向诚打了招呼。两人就这样顺利地成为了朋友，并以诚为中心，与心和光一等人也产生了交集。

爱到来之后，拥有强大言灵之力的她在日常生活中也经常使用力量，在学校里享受着女王般的待遇，而响子更是对爱崇拜有加，恨不得给她当下仆伺候她。不过也因为爱和心的大意，让响子发现了言灵的秘密，诚决定相信响子将真相告诉给了她。而响子这边，得知了真相之后，不但没有反感他们，反而因为同样是拥有特别力量的人，而对诚怀萌生了一种亲近感。两人的关系也随之进了一步。在交往之中发现了一个奇妙的现象：当诚接触到响子的身体的时候，他也能看得见幽灵。这虽然并不是什么特别严重的问题，却因此为契机，引发了一场重大的骚动。

暑假即将到来，神社准备举办夏天的一大活动——在湖面上流放灯笼缅怀逝者的灯笼祭。在开始准备活动的时候，响子向诚讲述起了自己的一段悲伤的回忆。大约在十年前，响子曾经有一个比自己大一岁的青梅竹马的姐妹名叫铃夏。她们两人从小一直是关系很亲密的朋友，同样是一个夏天，两人一起来到湖边玩耍却遭遇事故，铃夏为了救响子一起落入湖水，最终只有响子被救了起来。

“应该让我死，让铃夏活过来。”

回忆起那段往事，响子眼泪止不住地往外流，诚见状为了安慰她而将她抱入怀中，可是响子还是情绪激动的吐出了这么一句话。而就在







口。而响子那边也因为负罪感而主动地躲避着光一，一直到了现在。于是在诚的撮合之下，两人终于解除了多年的心结，握手言和。

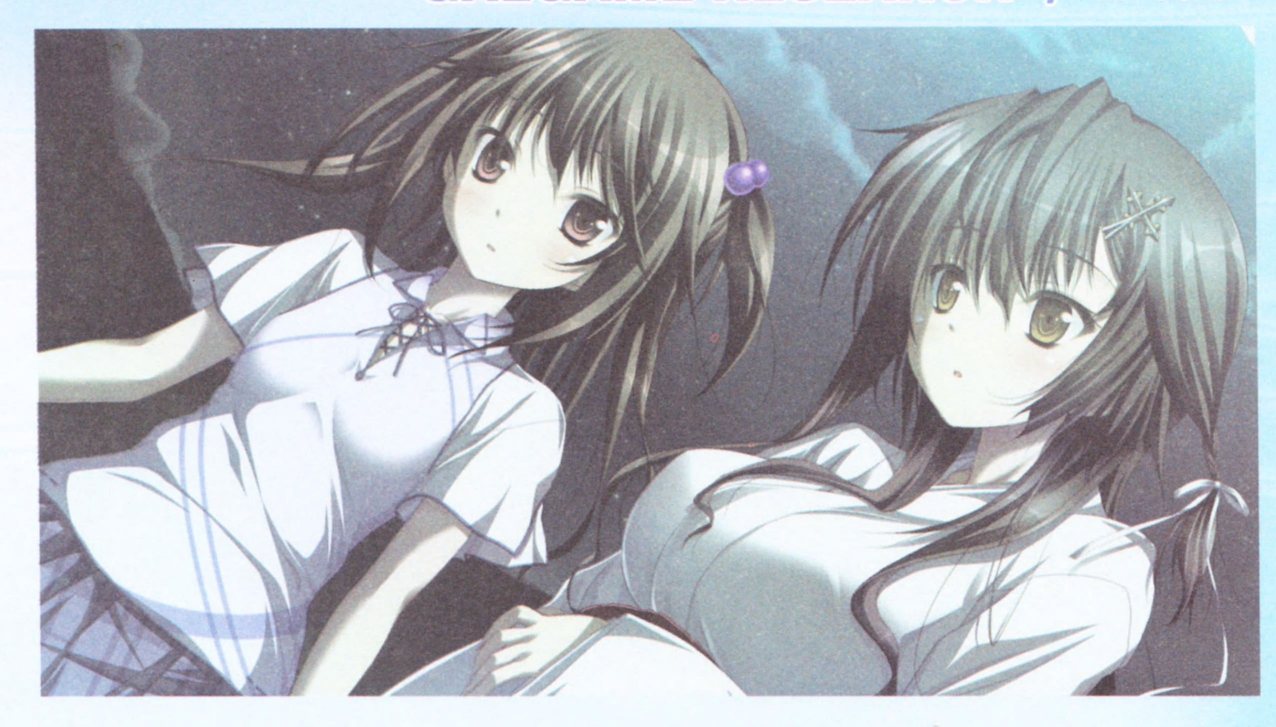
某一天，光一向两人聊起了关于姐姐的话题，诚发现光一口中的那个铃夏，跟响子所描述的人物像以及现在出现的铃夏幽灵的形象并不相符。这不由得让诚产生了疑心：这个铃夏的幽灵，真的是10年前去世的那个铃夏吗？

就在这不久之后，响子就病倒了。取而代之的是，铃夏的存在越来越鲜明，性格和感情也逐渐健全……这让诚察觉到了一种残酷的可能性：或许这个铃夏并不是真正的幽灵，而是响子从自己的记忆中创造出来的“理想的铃夏”，而这个铃夏之所以会出现，就正如当时触发言灵的那句话一般，铃夏可能会代替响子活在这个世界上。

为了避免最坏的结果，诚认为唯一的方法就是让铃夏消失了，既然她是由言灵产生，那么诚就能够让她消失。实际上仿佛越来越懂事的铃夏也隐约明白，自己如果继续存在下去，响子就将遭遇不测。就算她不是真正的铃夏，即便作为响子理想中个铃夏，她也不愿意响子不幸。可是即便响子却拒绝了这一切，她不愿意承认眼前的铃夏不是真正的铃夏，也不愿意救自己而“再次”让铃夏消失。曾经因为自己让铃夏离开人世的她，如此宁愿牺牲自己，也想让留在这个世界上，不管诚如何去劝阻她都不肯改变主意。

时间到了灯笼祭的夜晚，诚、响子以及铃夏三人一起来到湖边一个无人角落，看着湖面上的点点火光向远处漂去。在一股淡淡的哀愁之中，铃夏亲自告诉响子，自己并不是真正的铃夏，但是不管是她还是真正的铃夏，就不希望以牺牲响子为代价继续活下去。但是对自己没有自信的响子却无法接受这一切。这时，铃夏却提起了一段连响子都已经忘记的记忆，那是两人在幼年时的初遇：最初是响子向失落之中的铃夏打招呼，两人才成为好友。她说道，能够这样关爱他人的响子，应该对自己更有信心，代替她去获得幸福——这就是铃夏最后的愿望。

本应是响子的创造出的幽灵，为什么知道连响子都忘记的回忆？莫非这个铃夏并不是“冒牌货”？不过这个疑问已经没有意义，响子已经从铃夏最后留给自己的话语中获得了告别过去的勇气。



“再见，铃夏。”

“直到我们再次相会，好好安息吧。”

在这仿若言灵一般的约定和欺负之中，铃夏的身体散发着淡淡的荧光消失在了夜晚的湖面上……

响子结局

铃夏的事件结束之后，诚与响子也终于确定了关系。某次聊天两人聊到响子的灵感能力对她生活带来了极大的困扰，诚便提议用言灵让响子“无法感知”这份灵感。经过尝试，言灵成功地遮断了响子的灵感，响子终于可过上不受幽灵干扰的生活，这让她喜出望外。可是自那之后，响子和诚的身边就开始出现各种怪事，每次两人约会快要分别的时候，就会发生奇怪的事件让两人被困更长时间；只要响子想要到诚家去做客，两人就会遇到各式各样的阻碍。

两人都明白，这可能就事幽灵搞的鬼。虽然响子现在看不见幽灵了，但是幽灵还是存在那里的。如果解除响子身上的言灵，能够看见幽灵，就能找比较有效的对应方法，但是考虑到响子的感受，诚决定继续观望一阵子。后来两人因为这股力量免于遭遇车祸之后，才终于明白，虽然的确存在很多让人困扰的幽灵，但同时也有许多看不见的存在，在背后保护着响子；约会的时候想办法延长两人在一起的时间，也是希望能让响子得到更多幸福和快乐……

由此明白了灵感的两面性之后，响子决定不再逃避，决定今后也与这份力量一同成长下去。





第三章 羁绊与诅咒

为了将诚带回村子，爱来到了这里，融入了普通人的生活。拥有强力言灵之力的爱，只要使用力量就可以轻易地将诚带回去，但是她并没有这么做。一方面是不希望诚因此讨厌自己，一方面她也希望尊重诚的意志。

如果他只是打算以“神”的身份在人间玩耍，爱丝毫不会担心，但是如果他要以“人”的身份继续使用言灵，那便会是十分危险的事情。从结果来看，诚的言灵的确拯救了亚豆和响子，但是不管怎么说言灵都不应该存在于人世。从诚的角度来看，他只不过是利用与生俱来的能力在这座小镇找到的荣盛之所，可是客观来看，这其实是利用不属于这里的力量搅乱了小镇原本生活。

起初爱不理解诚为什么发生了这么大的变化，为什么只经历了如此短的时间，就会对外界的人怀有如此深刻的关怀和感情。但经过在织部家的生活之后，她也逐渐能够理解诚所追求的“交流”是怎么一回事，逐渐认同了“愿望”、“约定”、“请求”等“言灵”之外的驱动他人的方式。

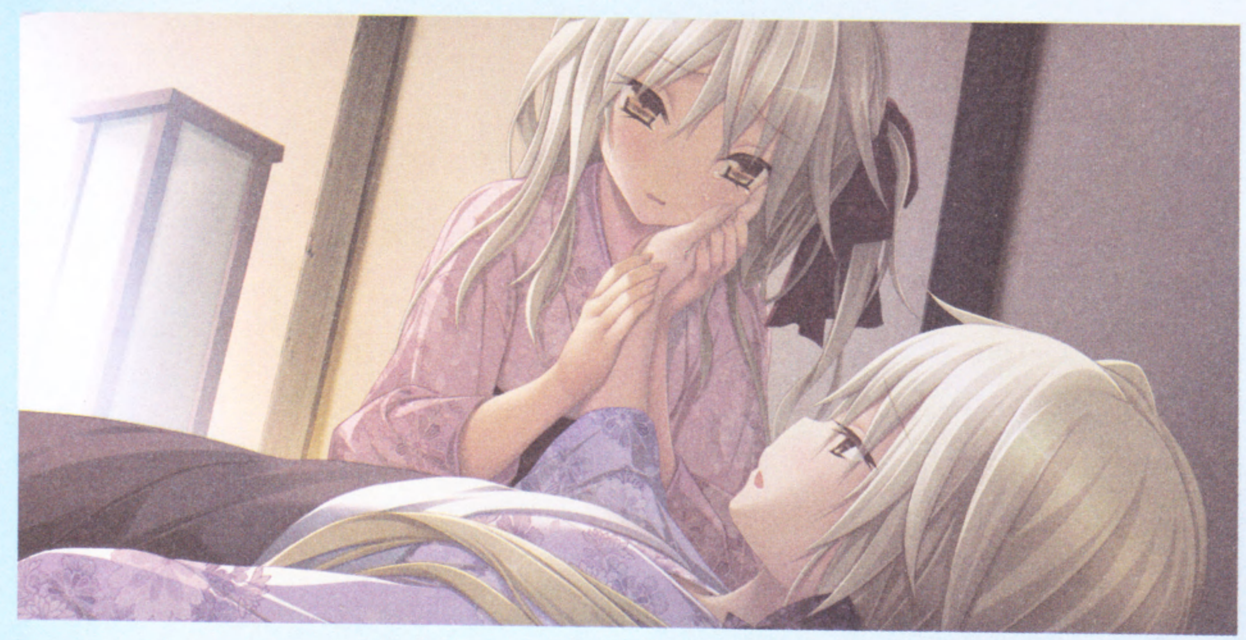
另一方面，爱无疑是深爱着诚的。对于她来说诚就是世界的全部。诚对“妹妹”心的关怀，对“朋友”响子的关照，乃至与萤的嬉闹，这些身为未婚妻的爱全都看眼里。她虽然有争风吃醋，但并没有太放在心上，从小一起长大的她，内容拥有“自己是最了解诚的人”、“他最终会回到自己身边”的自信。

然而在暑假临近的某个夜晚，诚刚刚才找理由拒绝了爱的亲密接触，回过头就因为心向他撒娇而与她亲热起来。目睹了这一幕的爱，内心某根弦断裂了。她冷冰冰地对诚使用了至今为止最大规模的言灵：让这个世界上所有人都无法在认识到诚的存在。通过将与他人的交流完全隔断，想让诚好好冷静下来，仅思考爱一个人的事。

被强大的言灵束缚的诚，仿佛身处于一个漫雪纷飞的意境一般。在炎炎夏日中的这奇妙风景，就像是爱的心像世界，雪从童年的那一天开始，就成了爱的代名词……

爱原本有一个双胞胎的姐姐——恋塚希，本来希才是诚的未婚妻，她拥有比爱更强的言灵的力量，并且在各方面都十分优秀，在村子里也备受瞩目。年纪轻轻她就被选作选购组的一员，但却因此从外界带回了村里无法医治的疾病，不但她自己离开了人世，诚和他父亲也被感染。就在希临终之前，不只是产生了幻觉还是什么，她在朦胧之中说出了三个字——“下雪了”。没想到这最后的话语，却成为了强力的言灵，让人感觉到仿佛下雪一般的寒冷。从那以后，这雪的言灵就好像诅咒一般，缠绕在爱的是身上。不管春夏秋冬，爱的身边都像是冬天一样吹着冷风，靠近她身边也会感受到寒气。但是对她本人来说，这场不停的雪，既是诅咒也是她姐妹俩最后的一种“羁绊”。







在这个孤独的世界里，诚在充足过头的时间里反思着从离开村子开始自己的所作所为，他重新认识到自己究竟做了多少伤害爱的事。且不说最初抛下她离开就是一种背叛，如今他义无反顾的追随着自己，自己却还从没想过报答和重视她。诚并不是不喜欢爱，而正相反，正因为爱是距离最近的存在，所以才总是将她给往后推，优先面对其他人。这是对爱的一种信赖的同时，也逐渐产生了怠慢。

几天时间过去了，爱还是没有解放诚的打算，但是爱的身上却开始出现异变：言灵持续越久她越显得疲惫，仿佛与之对应似的，遍布世界的飞雪也越来越大。言灵的本质是消耗自己生命的行为，就算爱的言灵之力再强大，长时间维持如此大规模的言灵也带来危险。就在不知如何是好的时候，萤的突然到访让他大吃一惊。由于此刻，对于其他人来说诚是属于失踪状态，为了不引发骚乱，爱对大家都使用了言灵，让他们不起疑心。但是言灵对萤不起作用，她为了知道发生了什么来到织部家。她虽然也看不到诚的身姿，但是却可以听到他的声音，在萤的提示和鼓励之下，诚终于决定做好了觉悟。如果说现在不管自己说什么，都不能再让爱安心的话，他决定放弃现在的生活，跟爱一起回村子去。

然而当他将这个想法告诉爱的时候却为时已晚，雪的诅咒压倒了爱的力量，化为再也无法控制的暴风雪，继续消磨着爱的生命。原来希所留下的言灵本来就是如此强烈的景象，只不过平时的爱在无意识中用力量抑制住了爆发。如今十分虚弱的爱没有力量与之抗衡，只能一点点被它吞没，要想救她只能想办法解除这诅咒。

眼看最后的时刻就要到来，爱向诚讲起了过去那场疾病的真相：当时外出的采购组里，只有

她的姐姐希一个人染上病，其他人都很健康，而村里染病去世的其他人——包括诚的父亲，和为了救诚而牺牲的母亲——都是感染了希带回来的病才死去的。爱表示，是自己招致的这一恶果：当时的她因为对希的嫉妒，使用言灵让希的成为了采购组的一员，暂时离开了村子。她认为如果不是因为自己的这一行为，希以及诚的父母都不会死去，所以多少年来一直背负着自责。而听完她的讲述，诚却找到了解除诅咒的突破口——也就是说，爱的诅咒之所以无法解除，很大意义上是因为她本人没办法摆脱这份罪恶感，才会被象征着过去和罪责的雪花所束缚。

为了打破这份束缚，他竟然对自己使用了一个特别的言灵：

“我是恋塚希。”

所谓解铃还须系铃人，既然爱不愿意解除这诅咒，就只能让希本人来解决了。诚通过这断定的言灵，将自己与记忆中的希同化，以希的身份希望爱能够告别过去，向着明天活下去。内心得到救赎的爱，从此不再需要雪的诅咒来维系自己与姐姐的羁绊。

“好温暖……”

仿佛言灵一般，当这句话从爱的口中流出，缠绕着她的虚幻的飘雪立刻就消失不见了。

在与“希”的短暂的交流中，希点破了她不愿意承认的事实：虽然她一直反对诚出走，一直想把诚带回村子，可是实际上她自己通过在外界，在织部家的生活也获得了更多重要的东西和憧憬，她终于决定继续和诚一起在这个崭新的世界里生活下去。







爱结局

在爱的事件结束之后，诚向爱表白，延续两人的婚约。而这之后，爱也决定放弃“神”身份，作为人在人世生活，因此决定在生活中尽量不再依靠言灵的力量。为了适应普通生活，她开始在“折纸”帮忙干活，练习料理和待客，还学会了使用手机，

面对这样一个对自己如此死心塌地的少女，诚再次认识到是多么辜负了她对自己的痴心。为了不再让爱难过，诚首先向对自己患有超越兄妹感情的心坦白了自己对爱的感情，并在心的提一下安排了一场特别的约会。在约会当天的烟火大会上，诚将订婚戒指带到了爱的手上，向她表达了自己的诚心。深受感动的爱也表示自己也要做个了断了：

爱最初是以寻找诚为目的才来到外界，如今，她必须要回村子一趟，告知还在寻找诚的大家现在的情况，而更重要的是，她必须要说服村中长辈们同一诚和她自己在外生活。如果诚一起回去，那么言灵能力较弱的他可能很快就会被村民们用言灵洗脑，而就算是被称为天才的爱，回去也不是没有危险。但是此刻她拥有那枚象征着幸福明天的戒指，并将诚对自己的誓言谨记在心，只要她的这份思念还在，就不会被他人的言灵所控制。就这样，爱解除了镇上所有人关于“自己是织部家女儿”的言灵之后，一个人离开了。诚静静地等待了一年时间，爱才终于成功地回到了他的跟前，不过这一次不是以“织部恋”或“妹妹”的身份，而是正大光明的地以未婚妻“恋塚爱”的身份，与诚开始了交往……

第四章 萤之光

作为一个神出鬼没的学妹，萤大概是诚来到小镇之后认识的最古怪的人。由于言灵对她无效，她成为了除了爱之外，最能理解诚的处境的人。她仿佛就像是人的善意的集合体一样，教会了诚许多美好的东西，但同时也像是守护者一般，害怕担心无垢的诚被这个世界的恶意所沾染。在面对亚豆的病情和心的感情不知所措的时候，在他为响子和铃夏的关系无可奈何的时候，当他被爱困在无人的世界里孤独难耐的时候……萤都犹如夜空中的一抹亮色一般，为他指明了方向。

另一方面，拥有言灵之力的诚对于普通人类来说，就相当于近乎于“神”的存在。只有在萤的面前，他才能真正以“人”的身份自居。这让渴望着普通人生活的他，在无意识之间开始期盼与萤的相处。

众人经历了苦难的期末考试，顺利迎来了学校的暑假。在某天一场小小的约会之后，诚在湖边向萤做了告白，而萤算了算得知这周很快就要结束之后，竟然提出了一个莫名的请求，她希望诚等到下周一再告白一次，到时候她再做出答复。而等到下一个周一，诚带着萤来到湖边一处萤火虫们栖息的草场，在萤火虫的光辉中再次告白。起初萤仿佛什么都不记得似的，但很快又好像恍然大悟一般喜极而泣……

在快乐而幸福交往中，诚发现萤仿佛忘记了过去发生的一些事情，准确的说，不是忘记，而是本应留在她身上的印记都不见了。他再三思索之后，为了帮助萤，还是开口询问起了原因。而萤则请求他在周日晚上11点55分的时候，到时候会告诉他真相。然而等到周末日期即将翻页的时候，诚所目睹的却是萤从眼前消失的一幕——这场景就跟“铃夏”消失的时候如出一辙。

“你不可以救我。这是为了你与接下来将要见的人对峙所必须的准备。是我选择的结果。”

当诚还在为眼前发生的一切不知所措的时候，他的手机响起了。另一个和刚刚消失的萤一模一样的女孩，将她带到了萤的父母经营医院的深处，一个阴暗的房间，在那样见到了一个骨瘦如柴的，阴暗的眼神里充满了仇怨和病态的少女——这个与至今跟他交往的萤完全相反的少女，竟然就是真正的水无月萤。

原来早在与诚相遇之前，真正的水无月萤就因为被检查出癌症晚期也而终日在医院阴暗的病房里度日。在那一刻，失去了笑容，失去了希望，失去了明天……失去了所有的一切。充满光明的世界一瞬间就完全反转成无底的深渊，她对死亡的恐惧和对生存的渴望让她开始仇恨这个世界，怨恨周围一切面带笑容的人。或许是由于过于强烈的意志引发了奇迹，让她拥有了超越人类的力量：从某一天起，她能够产生出健康开朗的，仿佛真正的自己完全相反的“分身”，她命令分身外出去寻找让自己得救的方法，每周向她报告。长久以来一直毫无收获，知道某一天分身向她报告，拥有言灵之力的人——即诚来到了这个小镇，原本已经放弃的她重新燃起了希望，并决心不惜一切代价也要得救。

被她创造出来的分身，能够像正常人一样生活，但是每个分身只能存在一个星期，时间一到就会消失，而同时她又能创造另一个与此时的自己拥有相同记忆的分身出来。虽然分身萤长着同样的外貌，拥有同样的性格，但却都是完全独立的存在。换句话说，至今为止每周与诚相处的，一次次帮助自己的，一同留下许多重要回忆的萤……全都是不同的人！想到这里，诚才意识到真相是多么残酷。然而，创造出分身的本人，却无比嫉恨拥有健康身体的分身们，将她们称为没用的人偶，垃圾，像发狂一般地嘲笑她们仅有一个星期的生命。那张狂的笑容，让诚有生以来第一次感受到了内心充满愤怒……和杀意的颤抖。

真正的萤叫他来的目的十分简单明了，想让诚使用言灵的力量拯救自己。曾经为救亚豆而险些失去生命的诚，已经和刚刚才消失的分身萤约定，不会再牺牲自己去拯救他人。更何况对方还是这样一个让人生恨的人。另一方面，成功地将爱从雪的言灵中拯救出来之后，诚和爱的言灵之力都已经所剩无几，已经无法再使用大规模的言灵了。可是诚却还是不得不陷入烦恼：现在萤已经名副其实地病入膏肓，随时可能死去，如果想要救她的分身，那么就只能想办法救她本人。

Minaduki Hotaru

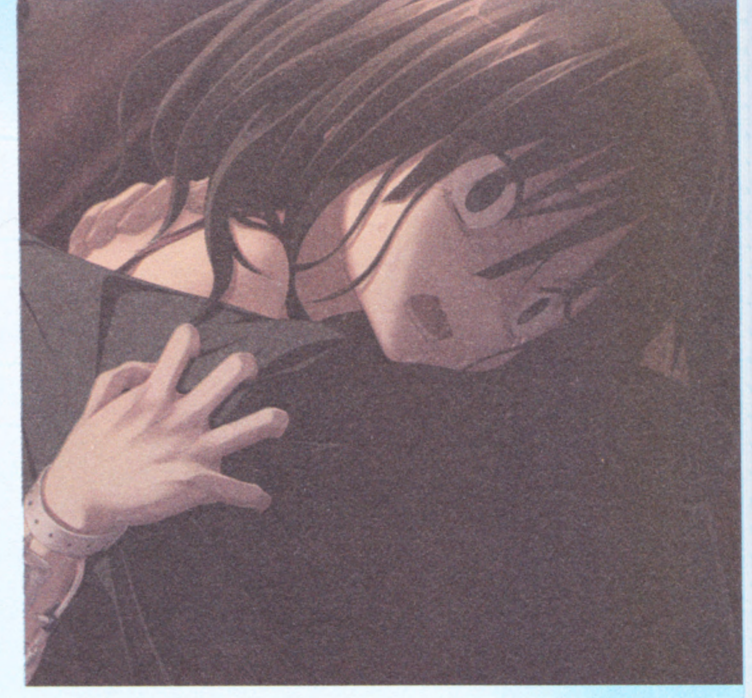
水无月萤

CV：小仓结衣









结局1

怀着复杂的心情离开萤的病房，诚发现刚刚引自己来到这里的萤的分身还在门口等候着他。即便得知她就像萤火虫一样，只有短暂的一周时间，但诚还是想让她度过快乐的时光，于是诚便把她带回了织部家一起生活。就像以前出现在诚跟前的那些“萤”一样，这一次的萤依然恋上了她，两人一共度过了一段短暂而幸福的时光。这一次的萤也和上周的萤一样，不希望诚牺牲生命去救自己，她面带笑容地表示，能和诚在一起度过这几天已经足够幸福了。即便如此，诚的脑子里也逐渐找到了一个能够让分身萤存活下来的方法。

又一个周日到来了，这一天为了将两人的幸福永远留存下来，诚带着分身萤来到学校里的小教堂，举行了一场只有他们两个人的小小婚礼。成为诚的妻子的萤，姓氏也将改变，原本只是分身的她就这样被赋予了全新的意义。这时候的她变得会受言灵的控制了，于是诚用言灵让她陷入沉睡，自己一个人来到医院的萤的跟前，趁她不注意说出了致命的言灵：

“你是水无月萤的冒牌货。”

这句言灵让真正的萤和分身萤的定义完全交换，换句话说能够在外自由活动的，健康的萤此刻才是真正的萤。而这个仿佛已经奄奄一息的萤则变成了分身……没错。诚已经没有能够拯救一个人的力量，但是他却用尽所有的力量，实现了概念的改订，至少这样，“健康的水无月萤”能够活下去。

面对依然想要做出最后挣扎的萤，诚如此说道：

“已经够了。如果你肯放弃的话，我和你一起死。”

原本她坚如顽石的意志，在听到这句话的瞬间轻微的动摇了——或许究根结底，她如此仇恨这个世界，就是因为害怕一个人死去太过寂寞了而已啊……

“那…好吧…如果你和我一起死的话…”

数小时后，当原本是分身的萤从沉睡中醒来，发现已经是周一的凌晨，但她不但没有消失，也还保留了记忆。但是她却在哪儿都找不到诚和真正的萤的身影。猜想到发生了什么的她，一个人来到那片诚向自己告白的萤火虫的草场，在漫天飞舞的萤火虫的光辉中，对着天空放声嚎哭……就在这时，不知从哪飘来一点点仿佛萤火虫一般的光芒，突然停留在了她的手上，那淡淡的光辉仿佛散发着来自人的温暖……





结局2



从医院把分身萤领回家之后，两人一同生活了几天时间，诚更明确了自己想要拯救这个萤的愿望。某一天夜晚，不知从哪飞来了一只萤火虫，停留在了诚的手指上，他看着这很快就会逝去的飘渺的生命，不由得想到了此刻扔在病房中诅咒着世界的那个少女。为了拯救分身萤而完全否定真正的水无月萤，是否是正确的呢?

抱有这样的遗念的他，以萤火虫为契机，再次来到医院中萤的病房，试图与她进行交流。虽然一开始她满口恶言，完全不听他人说话，但诚还是没有轻易放弃。连续数日的共处，诚目睹了她为了让自己保持清醒的意识，而不断地在口中咒骂着世界的模样，才终于明白，正因为她将自己坚如顽石的意志转化成了仇怨，才能让自己苟延馋喘下来……这让诚不由得产生了对她的怜悯。而且他还发现，虽然现在这个萤仿佛是人类阴暗面弄到到一起的存在，但不隐约还是能感觉到那熟悉的“水无月萤”的感觉。是的，不管怎么改变，不管现在是什么模样，这个少女也毫无疑问是萤啊。

病床上的萤，一点点向诚敞开了心扉，他感觉到，如果现在强行用言灵替换她和分身的概念，一定可以成功，这样分身萤就可以得救……但这时候他的脑海里想起了很久以前，和萤刚相识不久的时候，与她做下的约定——“保护大家的笑容和幸福”。那么这个大家里面，不是也应该包含真正的萤吗?

在诚的恳求下，萤和他一起来到了那片萤火虫的草场，在那里与自己的分身对峙。她们俩原本是同一存在，但仅仅是境遇的改变，让两人呈现了天壤之别。现在健康的分身，在一个星期之间，还躺在病床上诅咒着世界，现在却能像受大家喜爱的吉祥物一般传递着笑容。虽然两人互相仇恨着，互相嘲笑着，但是缺毫无疑问是最熟知对方的存在。这样的她们没有道理是不能相互理解。



如今在诚的鼓动之下，两人终于握手言和。而诚为了拯救两人——不对，为了拯救“水无月萤”的计划的准备工作终于完成了。与另一个结局一样，诚首先将两人的定义替换，让健康的分身成为真正的萤，然后将两人的“存在”融合到一起——准确的说，是让两人恢复成一个人，而这则是只有两人通过交流相互接受之后才能够实现的。

为了实现这拯救的言灵，诚付出的代价并不是生命，而是自己作为神之后裔的证明——言灵的力量。失去言灵成为了普通人的他，决定与萤一起在世界各处旅行。即便无法使用言灵，但世界的某处一定还有需要他帮助的人存在吧……



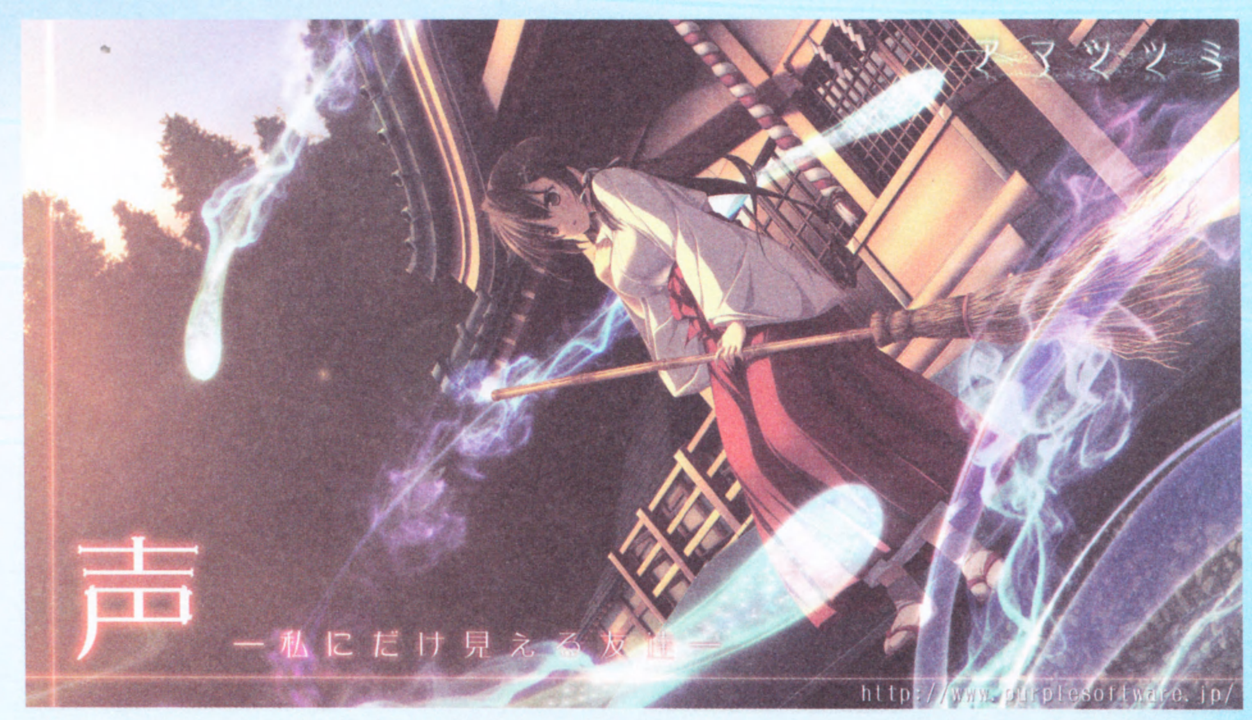
结语
评论与其他

在本作发售之前的一次访谈中，担任企划和剧本主笔的御影就曾表示本作的故事将走相对严肃的路线，而本作贯穿全篇的话题——“生死观”更是GALGAME的主题中最沉重的那一类。许多玩家在开动本作之前，还没有走出前作『クロノクロック』的轻佻节奏，因此在本作的反差一时半会儿无法适应。不过从结果来看，目前批评空间上本作评分已经稳定在80分级别以上，实体店铺的贩售情况也颇为可观，可以说这条路线的确是取得了极大的成功。

在引言里我们讲到，紫社总体来说是一个以原画来固定印象的厂商，不过本作致胜的主要原因还是在剧本上。本作给人印象最为深刻的就是对主题的阐述以及主题和情节设置的融合。故事中主人公因为拥有神灵的力量，而生活在一个没有交流的封闭世界，他因憧憬普通人的生活，憧憬人与人的交流，才会破戒跑出村子。那么“交流”理所当然就是本作的关键词之一。

第一章，亚豆卧床不起的时候，因为言灵的一时失效，诚才实现了与亚豆的真正的交流，而就是那么短短的几句话，就让诚真正获得了家人的感受。第二章响子和“铃夏”，第三章爱和“希”，笼统点来看，也都是通过交流才让女主角们解开了心结。

更重要的是到了第四章，制作者直接抛出了这样一个问题：当遭遇到交流无法正常进行的对象应该怎么办？结局1里主人公里将它判定为交流对象外的存在，并以“神”的身份对她做出了制裁；而结局2，主人公并没有放弃而经过反复尝试而实现了交流，以放弃“神”的力量为代价，寻求作为“人”的幸福。通过是否放弃交流的选择，故事展现出了两种不同的结局，足够引起玩家们发起各自的思考。笔者认为，这样能够让人思考的剧本才算得上是优秀的剧本。当然了，由于结局2的处理过程显得比较都合化，因此也有很多玩家表示结局1才更加感人和深刻……





除了直接的主题表达，本作对角色的塑造也是比较成功的。这一点获得大量赞誉的，就是对于GALGAME来说非常特别的存在——萤。分身萤这一边虽然把设定单独拿出来看，可以概括为记忆轮回型的角色，这在当今的ACG领域或许是并不少见的，不过由于故事强调了每周的她们并非完全相同的人，所以在刻画手法上还是有自己的有趣之处：深知自己只能存在一周时间的她们，却在短短的时间内一次次喜欢上主人公，她们虽然自己逐一消失了，但却一次次将幸福和希望留给下一个自己，正因如此，她们的存在才不是没有意义的。在第四章中，第一个萤得知自己时间不多，就将能与主人公交往的机会留给了下一个萤，而第二个萤则在获得了足够的幸福之后，将拯救下一个萤的希望托付给了主人公……“她们”的善良，执着，以及敢于面对绝望的勇气，深深感染着玩家们。

与之相反的是，真正的水无月萤那阴暗，恶毒，狂放的形象通常情况下几乎是没可能成为GALGAME女主角的。与善和美的化身的分身萤对照起来，她的几乎集合了人类的所有的恶意，初登场的时候也是一个十分让人厌恶的角色。她这番无法救赎的形象，恰好能够反映出命运的残酷，不由得让人产生一丝怜悯。总的来说，她或许会成为紫社女主角中给人影响最深刻的一位吧。



最后，笔者认为必须要提一点本作的缺点——说起来其实有点难以启齿。本作为了服务大众（？）随意在主线故事中穿插工口，把主人公的描述为因为成长环境的特殊性导致性观念与普通人大为不同。在故事中就表现为他只要妹子倒贴他就来者不拒，而且日常生活里就经常在和性欲作斗争。在主线里还没确定关系就把妹子们挨个推倒了一遍，然后为了继续主线又必须把妹子们一一拒绝。如此处理之后，他的感情描写就变得让人难以理解和接受，而这样的副作用就是，所有倒贴的妹子都会看起来像是没有贞操观念的碧池……▲


你的心
是否再次闪耀光芒
Four Seasons fill the measure of the year
There are four seasons in the mind of mar
He has his lusty Spring,when fancy clear
Takes in all beauty with an easy span
——从脱坑秘籍，到『Relife 重返 17 岁』的全面解构
■ 文 / 地下街的最强猫类
■ 责编 / 稗田
■ 美编 / 小茧

引言

“尼特族”这一名词在今天听来或许并不新鲜，尤其是对于接触ACG作品频率较高的人群而言。尼特族（NEET），英文全称为“Not currently engaged in Employment, Education or Training”，如同字面含义所表述，该名词多被用于指代无学业，无就业，同时无针对学业、就业的规划与训练，终日无所事事的人群。作为最早被使用于英国的术语，近些年来日本的ACG作品中却不乏其的身影出现。在中国大陆，尼特族还有一个更加广为人知简单粗暴明晰易懂的别称——家里蹲。来谈谈出现在ACG作品中的典型尼特给人留下的普遍印象。不出门，不社交，唯一的外出往往是购买泡面、零食、微波食物等低端生活必需品，房间永远是幽暗闭塞的，或许只有某个显示屏在闪烁微光。屋子里凌乱不堪，无从下脚，不为人知的地方勉强堆积着吃光的泡面盒与零食包装袋。面瘫是必备附加属性，面容中附着着或明或暗的黑线，显现出窘迫与残念，在必须与人交往之时，呈现出怪异、局促、短路的状态（当然也偶有善于与人交往的尼特的存在，如四月新番『Re：从零开始的异世界生活』中的菜月昂便是属于此类），由于长期宅居，缺乏他人关注，穿着打扮便也显得随意甚至是放任自流。常见的装束有洗到发软的家居服、松松垮垮的运动衫等，也有的尼特由于经济过于拮据而身着破衣烂衫（详见老番『银魂』里的长谷川泰三），三次元友人很少，甚至有因为太过缺乏交际而沉迷于二次元虚拟女友/男友的情况存在，叙述到此，对于尼特的大致形态，人们或许能够回忆起一二。

抛开对表面现象的研究，深究其的内里，尼特是晦涩的，“让己欢喜让人忧”，相关评论文章曾这样对其下过定义。『Relife 重返十七岁』中，男主角海崎新太同样是个尼特。开场那沉重的空气、空荡阴暗的房间、主角消沉的表情，都为观者呈现着属于尼特最为晦暗的一面。本作的故事，也借由男主角海崎新太晦暗的尼特生活逐步展开。

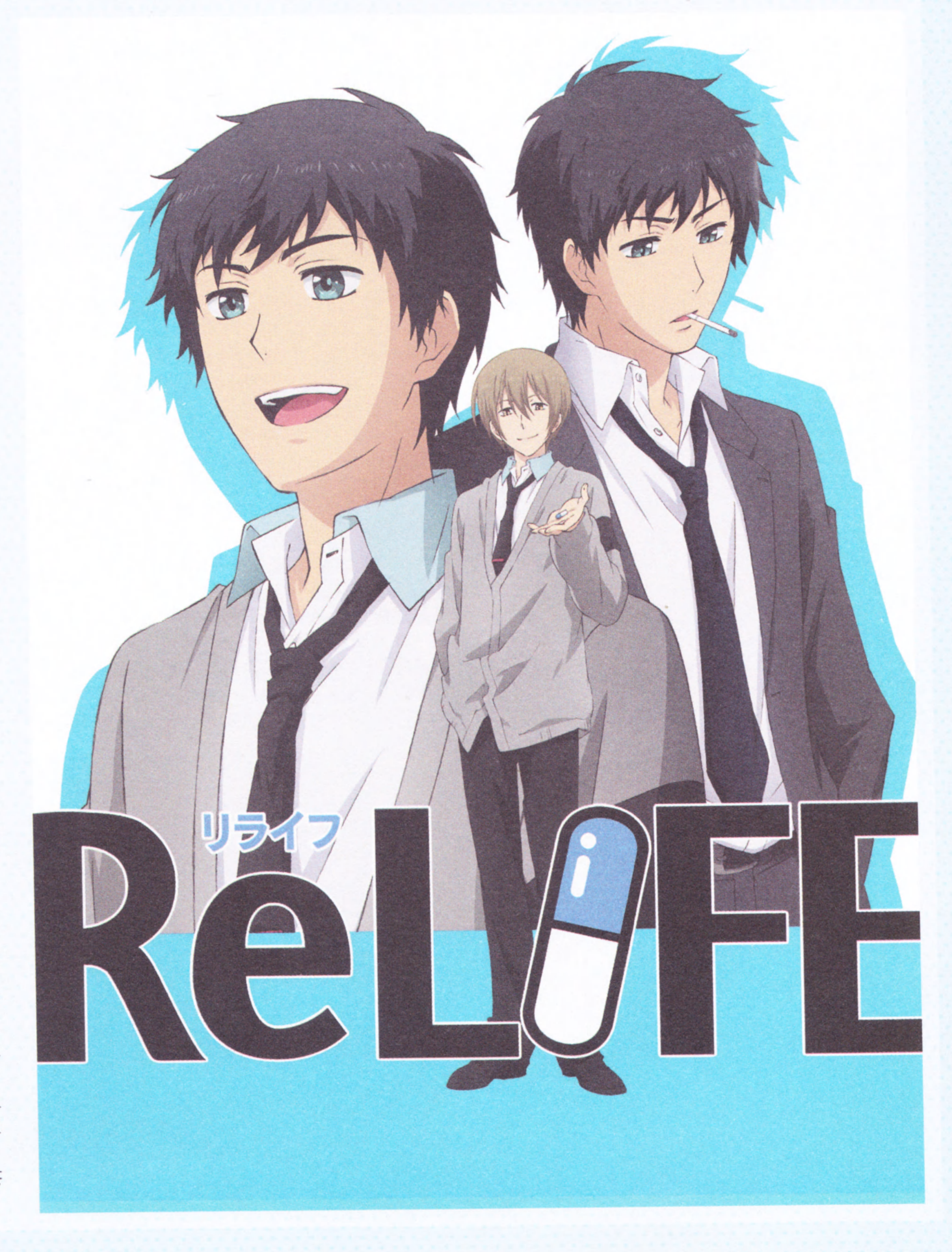
作为毕业时间远远晚于同龄人的大龄男青年，其好不容易得来的工作在仅仅参与了三个月之后便失之交臂，在这之后持续求职受挫的他，迫于生计开始在便利店打工。某一日遇上面带狡黠微笑的神秘男青年夜明了，后者邀请其参与一项新生的实验——“Relife 计划”。吞下药丸，返回未成年期的外形，重回校园生活一年。由于被作为实验品而能够得到的回馈打动（提供一年的经济援助，实验结束后提供工作），海崎新太果断参与其中，重返高中校园开始了这场以“重返少年期是否能使尼特改头换面”为探究目标的实验。

1 and I find it kind of funny I find it kind of sad

不过像这样彻底改头换面的机会并非每个尼特都能有幸遇见，所以还是让我们返回对尼特族的探究。由于没有应试、就业的压力，尼特的生活目标几乎等同于零。没有目标意味着没有动力，于是空虚与存在感缺失，便是尼特族的普遍生活现状。另一方面，在外人的目光之中，尼特是懒惰的、寄生虫般的、接近社会下限的存在，未曾亲凭双手赚取足以养活自己的财富，没脸没皮地消耗着上一辈拼搏而来的资源，游手好闲或吃香喝辣浑噩度日，枉为人。于是，除却生活空虚，尼特族同时也是饱经他人鄙夷的群体。

被加以成见并不是毫无道理。人们对于尼特族的厌恶与轻视，或许可以追根溯源于其带去的一系列社会问题。这一依附家人而不就业的群体，除却本身无法独立生存，同时也给其家人带去了巨大负担。长此以往，经济负担若是无法缓解，便会招致家庭危机，从而导致需要社会救济的人数增加，然后影响整个社会的经济发展状况。另一方面，由于尼特状态对维持心理健康来说毫无益处，有色目光的洗礼以及长期贫穷带来的压力，由此走上犯罪道路的情形并非鲜少。然而摒弃偏见与主观臆断，若是客观分析实际情况便会发现，尼特并非是寄生虫的代名词，并不是每个尼特都自主选择了浑浑噩噩的人生，造成了其尼特处境的缘由是五花八门的，理想与现实的落差，就业失败导致的自信心缺失，自闭，自主选择生活能力的缺失，每个尼特的背后都暗藏着不为人知的苦涩与辛酸。

千人千面，本作的男主角海崎新太又是因着怎样的缘由，堕入了脱离梦想与未来的灰色世界之中呢。若是强硬一点地套上缘由，联系其的经历，或许可以简单归纳为“就业失败导致自信心缺失”，然而真相真的是如此这般吗。众所周知，新太毕业之时已满二十七，漫画里也有介绍到，其之所以毕业得如此之晚，其中一个缘由便是不想迈出象牙塔，想晚一点步入社会。联系近些年来一些“大龄学生”的现象不难发现，有新太这种心理的年轻人并非少数。毕竟象牙塔如此单纯单一，离开之后，便是苍茫的人世江湖。



2 自己来选择不会后悔的道路

Restart Button On

脸上是未被刮干净的胡茬，眼神空洞茫然，神态消沉，出租屋的空气如此寂寥，海崎新太久久抱着校园生活的大腿不肯撒手的原因，或许在这里得以了显现。毕业之后的生活，原来就是如此这般。亦或者也不该这样下结论，因为海崎新太此时正面临着挫折。工作在一夜之间全然失却，预备再次寻获新的工作，却总是以失败告终，家里不再给予经济援助，迫于生计，只有在便利店有一搭没一搭地打工，今后的路究竟在何方，未来又是否会有属于自己的容身之地，不安与失落，充斥在这个年轻人的灵魂。实际上，有关海崎新太此时的境遇，我们可以使用一个既定的名词去称呼——迷茫期。

迷茫期，指年轻人在脱离校园到尘埃落定坐稳第一份工作之前的这段时期。不仅是一个时间范畴上的概念，更是一个心理学范畴上的定义，对于“迷茫”，不同类别的心理学家则会有着不同的追根溯源与应对方案。依据行为主义心理学家的说法，迷茫的根源为缺少心理学上所说的“奖励刺激”，相关心理学著作曾产生过此言论，“人们之所以行动，是源于他们在过去行动之中所收获到的美好、价值感、充实感与愉悦”，反之，人的行为若是没有得到奖励，便会感觉到迷茫。精神分析心理学家，则会建议分析无意识冲突。无意识冲突，即意识与潜意识的对立冲突。精神分析学派创始人弗洛伊德认为，存在于人类潜意识中的本能，是人心理的基本动力，是摆布个人命运、决定社会发展的永恒力量，于是，对潜意识的透彻分析，也便意味着对心之所向的绝对把握，是冲破迷茫的关键。同样是针对迷茫感，人本主义心理学家则会分析你对自己的感觉，他们认为，迷茫的根源为过低的自尊，于是，若是想要摆脱这一困扰，提高自尊、注重自身的优点必不可少。

心理学的解释或许过于执着于这一字眼本身。实际上，一种心理形态的产生，不仅来源于纯心理因素，更应被归因于外部环境变化。离开了名为校园的象牙塔，第一次踏入了陌生繁琐的世界，这便是迷茫产生的主因。那种只需好好学习争取考取高分数就能过上“好日子”的生活，仿佛在一夜之间便全部离散，接下去的，则是陌生的脸孔，未曾理解的规则。“佩剑尚未戴妥，出门便是江湖”，用这样的句子描述迷茫期的人群，实际上不失准确。仿佛前一秒还过着在晚自习的课堂悄然入睡、醒来时顺手揪一把前桌女生马尾辫的梦幻生活，后一秒便站在了充斥各色人等的大杂烩型社会。中二的棱角逐渐被粉碎与崩离，渺小，身无长物，尘埃般的处境正是刚毕业年轻人的现状。不安的灵魂寻获着，眺望着，却总像隔着层纱。“选择”，总是与“未来”这个字眼息息相关，所以踌躇不定，所以诚惶诚恐，一系列焦灼、困惑、探寻，便构成了这个令人望而生畏的词语，“迷茫”。

于是，那些年轻而稚嫩的面孔，逐渐生出忧虑的神色。曾经漫无目的而又自在如风的身影，开始演变为招聘会上、面试会中的那一个个焦急而又充满顾虑的形象，象牙塔已然不再能够容纳己身，今后的一切均要亲力亲为，预备在什么地方生活，预备怎样生活，跨出第一步的时间已然来临，就这样，少年人过渡为成年人，无忧无虑的心智开始增添上种种担忧，迷惘着，寻觅着，多少有些晦涩，却也不乏希望。

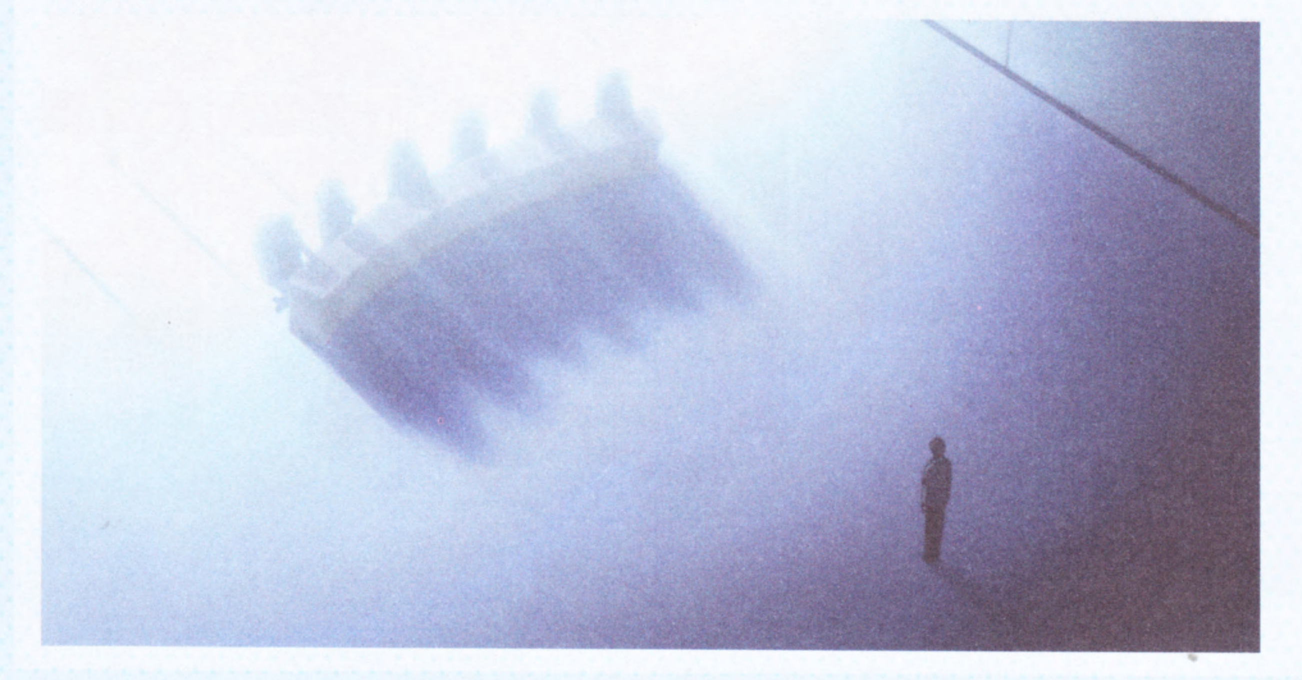








对于恰好处于迷茫期的观者而言，『Relife 重返十七岁』中有关男主角海崎新太前期生活的细节描写，引起的共鸣应该是深度的吧。那空荡的房间，喝空的饮料瓶，无人照料的生活起居，颓唐的胡茬，这些均是唯有身处迷茫中的人方能最过明了的晦暗。身边不再有一张张朝夕相处的友人面孔，一切均是独自面对，社会是繁杂的，自身是渺小的，广大的天地仿佛无处寻获到自己的未来，但即使是这样，也在尝尽一切方式挣扎求存，求职的电话一个个打出，胜算微弱的面试会一个个参与，唯有当返回简陋的出租屋内时，失落的神情与消沉的目光方才一一显现。一边体味着生存之残酷带去的苦涩，另一边同时要经受旁观者的轻视与问责，虽然委屈，虽然无助，但是因为已然是作为成年人的存在，所以不动声色地凭借一己之力奋力跃过便已然成为了义务。隐忍起苦涩与消沉，用合适的姿态与神情继续挺直腰杆行走于江湖，这便是被迷惘与坎坷所磨砺的年轻人将渐渐学会的，也是成年人名为“担当”的那一面。





3 若是他的美梦持续未尽 若是柔和的月光洒耀

People must watch out themself

对于如何摆脱迷茫期，心理学学者则汇集了所有学派的智慧，为后人总结出了一系列已被证明为行之有效的做法（详细内容请参阅注释），从这些专业性的建议中或多或少也可以看出，冲破迷茫的最关键之处则是积极地、有效地行动，以及保持良好、健全、坚韧的心理状态。

注释

1 在努力完成主要事务之外，提高对娱乐活动的重视。

并不仅仅是常言道的“劳逸结合”，重视娱乐的这一做法在被运用于应对迷茫期之时，其的主要的目的并不是放松身心，而是将繁重的工作与令人愉快的事物相联，从而使人对工作产生喜爱。喜爱工作的人何谈迷茫。

2 善于自我发现

“职业”很大程度上能够被定义为一种“告诉世界自己是谁”的行动，然而，在告知全世界之前，必要的任务则是自己先弄清自己是谁，如果能发现自己是什么样的人，职业目标或许就能轻易地出现于脑海。针对此项建议，心理学家的另外一个忠告则是，多倾听他人对自己的评价，因为来自他人的信息能够帮助你更加客观地认识自己。

3 建立自我同一性

“自我同一性”为心理学专用术语，建立自我同一性说简单点就是将自我与目标紧密结合，获取使命感，保持内在动力，从而驱使己身摆脱迷茫，创造价值，朝目标冲刺。

4 重视高自尊的建立

此项建议建立在对迷茫之根源的探究之上，迷茫期的主要症状为什么都不想做，而这一状态产生的主因则是个体潜意识里认为做什么事都是徒劳，这是一种低自尊的附加症状。在低自尊使得迷茫感愈演愈烈的情况之下，高自尊的建立则显得不可或缺。对此，心理学家的建议是，多去描述自己的优点。

5 重视效能感的提高

“效能感”，心理学术语，即人类对自身能力的感觉。效能感高的人不易迷茫，源于其对于成功做事有着较高的自信心，反之，效能感低的人则容易迷茫，因其觉得自己什么都不擅长，于是终究无事可做。提高效能感最本质的方法便是体验自己的成功，哪怕是对生活中再细小不过的成功的体验。

6 摆脱奖励系统与惩罚系统

即摒弃那些单纯为了获得奖励与规避惩罚的事情，因为深陷那些事物容易使人迷失其中。摆脱这些糟粕，倾听内心，方能发现真正的兴趣所在。

7 目标要清晰、切合实际

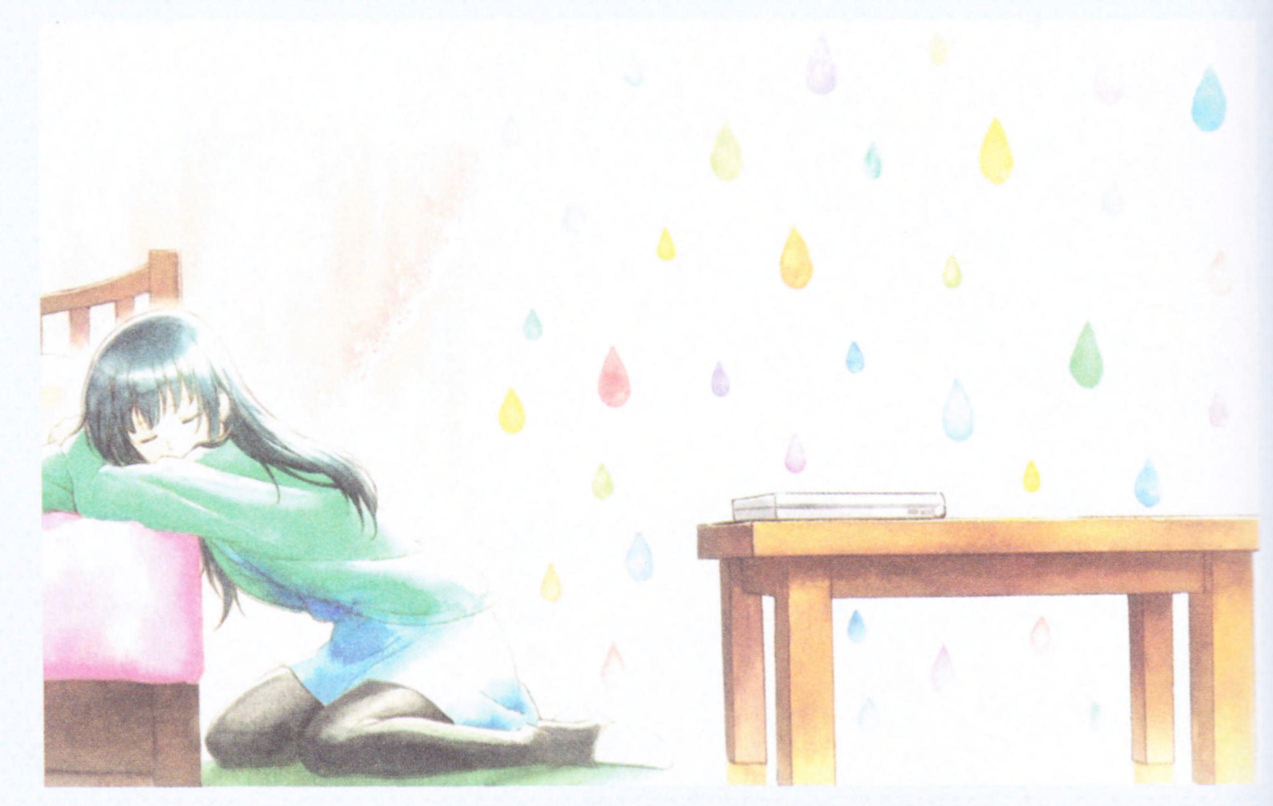
若是细心观察那些伟大的人做出的伟大的事便会发现，无论多伟大的事均是由一个又一个微小的细节堆砌而成。千米赛跑的胜利总是一个又一个百米冲刺连续下来完成的。远大的目标要设定清晰，不能忘却，阶段性目标也要切合实际，切勿眼高手低，方能干成大事。



摒弃学科性与现象性的研究，联系实际深究迷茫产生的原因，或许也可以从生活方式的转变方面入手探究。少年期的生活相对单纯，日复一日重复着三点一线，主要目标离不开“学业”，而“学业”则相对单一，与之关联的唯有“分数”、“应试”，而一旦步入成年期，三点一线变为了N点N线，“目标”不再单一，且也并非恒定，住什么样的房子，参加什么样的工作，争取怎样的收入，一边着手适应着复杂繁琐的生活，一边寻求着合适的目标，优柔寡断地迈着第一步，选择题太多，剥离了安全感与熟悉感，迷茫随之而来。

另一方面，紧迫感，则为被陌生社会所困扰着的年轻人，又增添了新一轮的迷惘。少年期之所以幸福，是因为少年期是与“幻想”和“期待”紧密联系着的一个时期，对少年来说，“未来”是遥远的，“梦想”的实现是有巨大可能性的，于是，少年期虽然长而无事，却也倍感踏实，而对成年人来说，“未来”就是眼前的这一步步，“梦想”的实现是要从当下开始就要付出血汗的，于是，漫无目的自在如风的生活已成历史，如何走好每一步，才是跨入成年期的人每天都在琢磨、酝酿、拼搏着的事务，岁月不饶人，时间带去压力的同时，也带去迷茫。

迷茫期，过来的人这样描述它，“如同站在漆黑的矿井，身无长物，手中只有一把简陋的锄头，若是不去开凿，则会永恒处于这片黑暗。挖下去，不知道会挖到哪里，但说不定，终有一日便会见到光明。”每个深深陷入过这个时期的人，都不会忘记那段时间中的种种潦倒、辛酸，就如同片中男主海崎新太的感叹，“本以为会顺理成章地毕业，顺理成章地工作，顺理成章地与人组建幸福的家庭，想要的本是这样平凡的生活，却没想到即使是平凡的生活，也需要付出如此巨大的努力。”不知道远方有什么，也不知道自己的选择是否正确，但若是不迈开步伐，便是漆黑的永夜。对于破除这样的处境，或许就如同『进击的巨人』里利威尔兵长所讲到的那句名言，“自己来选择，不会后悔的道路”，因为依旧年轻，所以可以背水一战，虽然困惑不在少数，但踏平困惑的唯一方式便是奋斗，拿着那把斧头找准方位狠狠砸向四壁的黑暗，契而不舍，说不定有朝一日，柔和的月光便洒耀在你身上。









4 若是他的美梦持续未尽 若是柔和的月光洒耀

Two roads diverged in a yellow wood
And sorry I could not travel both

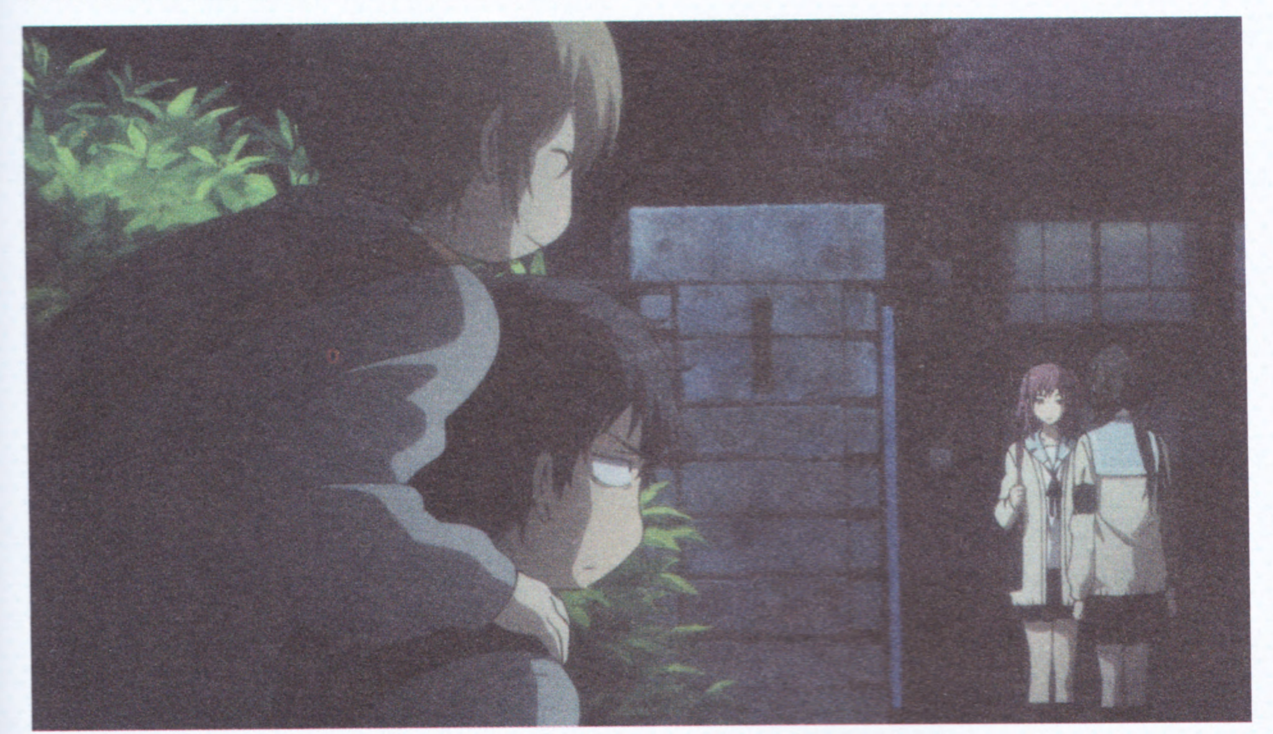
如同前文所述，不同于满怀天真与幻想，对世界与未来均充斥着美好幻觉的少年人，成年人，则是饱经现实洗礼，头脑冷静，满身风霜的存在，对于这二者之间可能存在的互动，





以及可能会衍生出的情境，『Relife 重返十七岁』一片中则借用“重返”这一机制，满足了人们对此的好奇心。若是少年观者观看此片，可能会产生一种类似“围观成年大叔参与进自己校园生活”的好奇感与兴奋，反之，成年观者观看此片，则会为己身提供一种实验参照，“若是已为成年人的我再次返回满是青葱少年的校园，那将会是怎样的一种情态？”实际上，即使不去观看此片，仅用头脑与观察力去仔细辨别，少年人与成年人的差异也显而易见。不仅是外部观感上的差异（论青葱美少年与沧桑大叔），生理上的差异，二者在行为方式、生活方式、思考方式等诸多层面均存在着差异。先说行为方式，对于少年人而言，“想”能够直接与“做”等同起来，思想与本能，直接驱使着少年的行动，所谓的“年少轻狂”，正是来源于这一点。而成年人，则是“想”大于等于“做”，世事的沧桑教会于成年人的是谨慎地言行与冷静周密地决策，再过看似美好的行动在付诸实践之前均要先通过推理与权衡。成年人的脑内可能有一百个美好的幻觉，但其真正贯彻的可能一个都没有。联系片中细节便能发现事实正是如此这般，返回校园的海崎新太对一个叫做日代千鹤的 JK 念念不忘，若是少年人，喜欢上了哪个妹子直接表白是非常简单自然的事情，但身为大叔的海崎新太无疑对这种恋情发展的可能性





存在着一万种顾虑，于是当作一切均没有发生。再来说生活方式，三点一线便是少年的全部生活，家，学校，家，没有更多，而成年人，公司，饭局，各种娱乐场所，精明圆滑的处世能力也得益于此所带来的阅历，那些见人说人话见鬼说鬼话的本事，岂是整日面对着书本与教室窗外澄澈天空的少年方能参悟得到的。不同的生活方式造就不同的人，不信回到片中细心观察，那一脸胡茬、神情废柴的海崎新太，到神采奕奕、笑起来花都开了的大神和臣，是什么造就了其中的差异？当然是因为一个在温室被浇灌，另一个在江湖历经沧桑。继续说思考方式。“自我”，便是少年的全部。世界的中心，人生戏剧的中心，宇宙的中心，是少年对自身位置的美好幻觉。于是，在进行思维活动之时，以“自我”为首要，以“获取自我认同”为主要需求。而对成年人而言，则早已明白如何将自己放置于环境中的合适位置，无论是行事，抑或是与人沟通，均会考虑诸多层面，如他人的处境、客观的实际因素等等，而描述这一差异，近年来流行“情





商”的定义，用“情商”的高低来衡量处事的周全程度。于是，也便是因为这一差异的存在，去到了高中校园里的废柴大叔海崎新太，在诸多事件上均起到了和事佬、调解员、知心姐姐的作用（如书包事件、排球事件、表白事件等），高于少年的情商与决策力，做出了普通少年做不到的事，若不是成年人而是单靠少年自身去解决，恐怕许多事件则不会有那般完美的结局。

5 我的生命之光 我的欲念之火

To know even one life has breathed easier
Because you have lived……
This is to have succeeded.

纵观古今中外的一系列文艺作品便会发现，不论是挥斥方遒的文人墨客，还是才华横溢的艺术家，对于稚嫩时光中的少年，其从来不会吝啬赞美，文字里，影像里，图画中。不论是弗拉基米尔・纳博科夫在著名的『洛丽塔』一书中所展现出的对于叫做洛丽塔的少女近乎癫狂的痴迷与热爱，还是97年的美国电影『prettylady』所塑造出的那个同样令成年男子欲罢不能的鬼魅少女形象，抑或是更早时期的意大利电影『魂断威尼斯』中向观者讲述的那个艺术家因为沉醉于少年的青春与美而不幸丧失性命的故事，“少年”这一存在的魅力甚至是魔力，被文艺工作者们抬升至了一个高度，那么，少年究竟蕴涵了何等巨大的能量，以至于『Relife重返十七岁』一片中再次将其视为了一种光芒与救赎，试图用其的存在来改造海崎新太这个在成人生活中郁郁不得志，终日颓唐消沉的大叔？使一位已然浅尝社会之黑暗面，并早已熟悉成人生活规则的成年人再次返回无忧无虑、满天粉红气泡的高中校园，又究竟会对其起到何等的积极作用？联系“少年”这一存在的种种处境，对于“重返计划”的成功可能性，我们可以进行一系列的推测。

首先，我们可以借由“少年”这一存在本身的特性，来推断这种成功的可能性。前文已然说到，“少年”是轻狂、被宠溺、自我中心的存在，“成年”，则是谨慎、疲惫、非自我中心



的存在，虽然少年的一系列特性可以算得上不成熟、鲁莽、不符合实际，但若是以积极的眼光看待，少年实际上又勇敢、饱含信念、执着于美好，与成年人的一系列所谓成熟的特性聚集一处时，少年身上的特质实则能够对成年人起到积极的影响。同样以另一种眼光看待“成年”的特性，谨慎也可以意味着优柔寡断、停滞不前，非自我中心看似客观，但实际上也可能存在着将自身看得过于渺小的问题。于是，这样的成年人若遇到无所畏惧、元气开挂、自信满满的少年，或许也可以从其身上收获一些自己已然失却的事物，亦或者只是被其的元气补充了 HP，恢复了大半的疲惫。关于这一可能性的存在，片中已然得到了证实。返回校园的海崎新太，脱离了不断受挫所衍生出的落寞世界，抬头是身边一张张满怀希冀与微笑的脸。第一次勇敢互诉心意的小小情侣，为了目标而不畏挫败的可爱少女，彼此扶持、信任的朋友伙伴，善意与热情激荡着海崎新太那颗早已冷却与退缩的心脏，不止一次他感叹，“年轻真好啊”，或多或少重拾了勇气、善意与热情，这对于曾经颓唐的海崎新太来说，应该属于积极的进步。

其次，通过比较海崎新太与少年们的生活方式，也能够探究出某些有关成功的可能性。如同前文所述，这两者的生活轨迹不尽相同。少年面对着的世界，是由书本、师长、友人等美好人事所构建起的理想国，生活规律，状态为不断徜徉在知识与智慧的海洋，被教导的事物是奋勇拼搏、契而不舍，相信美好，相信世界，相信自己的双手定会创造出价值，这样的生活源源不断地为人补充着能量，将人导向积极与开朗的境地。而海崎新太面对着的世界则全然是另一幅光景。虽然接触着更为广阔的世界，更为多样的人群，阅历更多，经验更丰富，然而，“丰富”与“多样”并不一定就意味着积极。成年期，面对的往往不再是那些朝夕相处的面孔。各色的人等，意味着的是各种莫测的规则。脱离了强制性的书本教育，若是不再继续学习、增长智慧，那么，迷失于纷繁复杂的江湖便也成为可能。同时，相对于少年们的规律生活，成年人的生活虽然看似更为自由，然而一旦缺乏自我管束，便会流于颓靡的境地。更重要的，不同于少年，成年人的眼睛目睹了更多的晦暗。如同海崎新太，在工作的历程中目睹着种种不堪、背德，同时，这些黑暗并不被社会所认同为黑暗，甚至有人试图歪曲。没有人教导你是否该秉持良知，没有人告诉你是否拼搏就能力挽狂澜，这世界又是否值得信任。内心的挣扎，良知的迷茫，信念的动摇，这样的生活消耗着人的能量，于是人们看到一个叫做海崎新太的成年人，郁郁寡欢，消沉颓离。事实证明，生活方式的转变起到了一定积极作用。过上了规律良好的生活，结识了纯然的少年，获取了师长的教诲，拿起书本摄取智慧，为了目标奋勇拼搏，重新相信美好与善意。“重返期的自己，果然比尼特族时期的笑容要变多了不少呢”，海崎新太自己也这样感叹着，虽然漫





画尚未完结，对于其重新返回社会后的状态人们无从得知，但是从其如今的趋势来看，至少，再次返回社会后的他，会重新拥有一份元气、自信与温度，为重新在社会之中寻获到一席之地而提供不少力量。



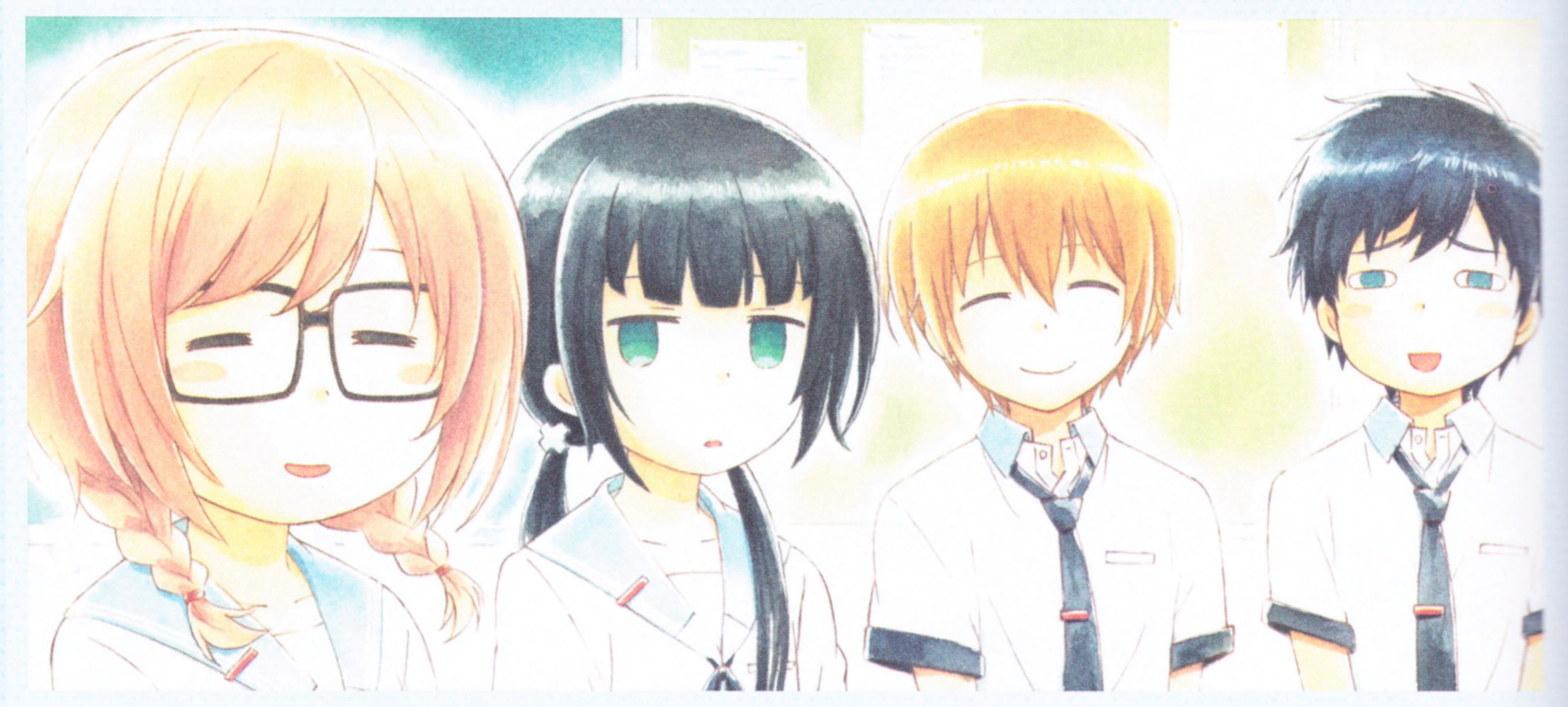
6 十年饮冰 难凉热血

I took the one less traveled by
And that has made all the difference

动画作品的观影，除却体味精彩绝伦的故事情节，欣赏设定精致的人物外形，倾听激荡人心的 OP 与 ED,动画作为一种“人生浓缩片段”的存在，亦能够让观者从中窥探到人类成长的历程，灵魂的顿悟与翻新。纵观一系列动画作品，诸多人物的成长发展轨迹存在着相同的规律，少年期，往往混乱、浮躁、多变、价值缺失，虽然这一时期，人物的特性更为犀利与鲜明，然而对于创造价值，这个时间段的人物往往不能起到太大贡献，而让人倍感信赖与踏实的，则是成熟之后，那虽然棱角磨损，却依旧信念长存的年长角色。于是，在把少年夸得像朵花之后，这里便从另一方面着重谈及成年人的价值，此处也是一种对“重返计划”的反面探究------论废柴大叔重返校园的举动，对校园中的少年会产生怎样的影响。



“你要做一个不动声色的大人了，摒弃情绪化，摒弃迷离的思绪，摒弃对过往的眺望，去过自己另外的生活。你要严格按照这些准则，因为不是所有的鱼都会生活在同一片海中。”这段村上春树写在『舞！舞！舞！』中的话，使人们对成年人的生活有了初步的窥探。理性与冷静，是成年生活的基调。不同于少年人那种会将任何情绪宣泄于言语、付诸于实践的做法，隐忍与藏匿方是成人生活的必备。如同海崎新太，工作受挫，生活无着，面对杯盏彼岸的友人，其未透露半个字，并且强装笑脸使得对方



相信自己一切OK。晦涩与疲劳对于成年人而言，是被其藏匿于暗中的，人们能够看到的是合适的面具，而对于真实的处境，唯有面具背后的灵魂方才知晓。这一特性看似与“虚伪”相符，实则不然。隐藏的背后，往往附着着善意的考虑。联系动画，海崎新太在重返后的世界之中，也体现出了这种理性与担当。对于日代千鹤，其是好感无限的，放手爱情是不易的，然而，细心而理智的海崎新太，考虑到“若是在她的高中历程中留下太多关于我的回忆，那么重返结束之后，她所持有的记忆会被抹消大半”，毅然决然地抑制住了情感。也正是此种担当，使得重返计划能够顺利进行，同时呵护了少年们珍贵的高中记忆。

周全，是成年人的另一种高于少年的特质。为何少年总是伤痕伴随着的存在，为何这个时期会被描述为“一道明媚的忧伤”，以冲动而自我的己身欲求为出发点去行事，鲜少考虑其他个体的情况与客观实际环境，是导致少年人常常受伤中箭的原因。已从此时期走过的成年人则从痛觉中得到启示，身体力行地实践着种种相关改变。寻求合适的位置，合适的切入点，将事件导向正确，从而使得大局圆满。联系动画，在屡个重要事件之中，海崎新太均发挥出了此种能力，使得事情获得良性发展。书包事件中，面对被罪恶感与堕落感缠绕着的狩生玲奈，其并未武断地横加指责，而是循序善诱，鼓励与理解，玲奈感到被接纳，于是勇敢直面自己的过错。同样事件之中，面对受害者日代千鹤，其则摒弃了善意的谎言，以“通过残酷的事实真相促使她成长”为出发点道出了事件的真实原委。这一做法将事件推入了一系列的良性进程，不但日代千鹤获得了思考与提升的机会，同时千鹤与玲奈的友谊得到了促进。表白事件之中，面对着对爱情这一事物倍感迟钝的大神和臣，海崎新太则先后用言语攻势、行动攻势，使其意识到了自己的真实心意，从而付诸实践。少年们在自己的青春时光里收获了难忘而绚烂的记忆，而他们也并不会太过清晰地意识到，自己行大运的时光实际上是来自于一位好心大叔的良苦用心。







关于支撑每个社会的中流砥柱为何是成年人而不是少年人，除却前面两点，还有另一个举足轻重的要素，便是成年人的韧性。堆砌出社会之稳健靠的的并非是冲动的、间或的举止，而是持续与踏实的奋斗。形态尚未稳定的少年，梦想也好期待也罢，容易三分钟热度，有效的行动可能尚未实践到三分之一，易变的目光便会迫不及待地移往他处。而成年，则是经历过失却、悔恨，懂得珍惜的一种状态。梦想，期望，一旦在心中成型，便是对自己的承诺。梦想是根拐，扶持着成年人的踽踽独行。实际行动是持久的、踏实的、不动摇的。联系动画，不论是作为实验对象的海崎新太，还是作为实验监督人员的夜明了，对于自己真正在意的人事，均展现出了成年才有的坚韧与执着。日代千鹤是一位十分不善于人际交往的同学这一点谁都看得出来，海崎新太默默地、多方位地，契而不舍地关切与援助着她。如若在意她的是普通青春期男生，虽然出于好感与喜爱会同样伸出援助之手，但多半不会付诸海崎新太那般细心的、全方位的、潜移默化的、循序渐进的有效行动。漫画到了后期，逐步融入人群之中的日代千鹤开始积极参与集体活动，活动之中海崎新太依旧扮演者守护者与引领者，默默使得这个笨拙却勇敢的妹子逐渐明白与人相处究竟是怎样的一回事。如同呵护一朵花的成长，如同契而不舍地推动

一块顽石，成年人的力量非爆发性，却滴水石穿。看上去玩世不恭、腹黑狡颉的实验监督员夜明了也是如此这般。对于自己所负责的实验对象，虽然其由于多种复杂的因素在实验中出现着失败与背离心愿的状况，但夜明了未曾动过放弃的念头。不顾上级的谴责，不顾可能面临的艰辛，夜明了执着地尽着一切的力量只为使得实验对象能够写下一段成功的经历。将失落与挫败藏匿于心中，信念却从不动摇，这便是成年人名为韧性的一面，也是许多奇迹之所以能够发生的原因。





7 所以说这一次你的心是否有闪耀光芒

FOLLOW YOUR OWN COURSE

文艺作品，是对生活的描述，对心灵的记载，而对于作品的作者本身而言，文艺创作实际上是一种能够“凭借一己之力去开创一个世界”的机遇。愤怒，热情，渴望，悲悯，作者在创作的同时总是以自身的阅历与体验衍生着作品本身。『火影忍者』的作者岸本齐史，幼年期曾有过孤独与挫败的历程，投射于作品之中，便是漩涡鸣人这个有着艰辛童年却改写了自身命运的角色。『进击的巨人』作者谏山创，曾被欺凌，其创作出一部无与伦比的黑暗幻想漫画如今众人皆知，“其的作品有一种仿佛作家在用自己的灵魂控诉般的激情”，审阅作品的编辑述说过这样的评价，昔日的愤怒，便是今日的画笔。那么接下来，让我们转而看向本部『relife 重返十七岁』，窥探一下作者的人生历程，试图从中推测作者的人生与这部优秀的剧情类漫画是否有着某些关联。

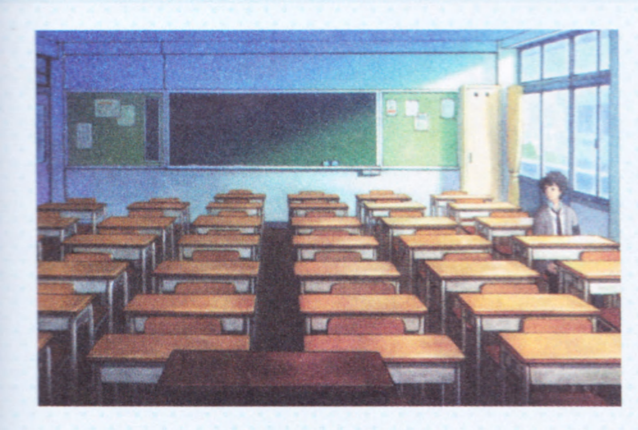




参阅的结果令人感觉有所发现。作为一位并非科班出生的漫画家，夜宵草却不似其他众多非专业漫画家一般采用“一面工作一面创作”的形式，事实上，大学毕业后的夜宵草在参加工作短短几个月的时间之后便离职，一心一意地开始进行漫画创作。

夜宵草工作中的一系列经历，由于没有相关资料记载，大洋彼岸的我们便也着实不好随意猜测。但由于其“短期工作后便草草离职”这一经历实在与其创造出的男主角海崎新太的历程太过相似，便不禁使人产生诸多联想。实际上，在漫画相关的访谈之中，虽未过多地谈及本人的生活经历，夜宵草却透露出一个细节，那便是，在片中日代千鹤这个人物角色中，夜宵草融入了许多自身的历程，如一直在转学，以及因转学而衍生出了一系列心理困惑等。熟悉日代千鹤的人都会了解这位角色的状况，虽然成绩优异，虽然外表出众，然而却一直未曾寻获到正确的与人相处方式，于是自成一国，处于边缘地带。就让我们做个大胆的推测，与日代千鹤这一角色在某些方面持有着相同点的夜宵草，是否在工作历程中同样因为自己一系列尚未步入良性的社交状态，而未能成功地胜任职位呢？亦或者，其遇到了与海崎新太的经历类似的事件，于是一怒之下选择走上另一条道路？

无论如何，其“曾经选择工作”，然后“放弃工作”，一心一意地走入成为漫画家的道路之



后，为人们呈现出了『relife 重返十七岁』这部作品。作品本身便是一种探究，“如果失落的成年人重返青葱岁月重新开始生活，是否会产生些许改变？”继续推测，是否已为成年人的夜宵草，将自己当时的处境也视为了一种挫败呢？于是，借由作品，审视着自己的人生。其假设着自身回到了青葱岁月，在那里，重新遇到一群纯净的少年，借由少年纯净的灵魂，治愈自己略微疲乏的身心。无论如何，作品取得了成功。对于孤注一掷背水一战的夜宵草，这自是无比令人欣慰的结局。同时，其自身的心路历程也给观者带去了思考，不仅与日代千鹤相似的夜宵草本身，无数在成人历程中存有困惑的人，均因此作品产生了思考，收获着慰籍。

“你有没有想过让人生再重来一次？”看似单纯的问题，实际上是对心灵的深重撞击。对于这样的问题，孩童可能会不屑一顾，少年人可能会细细思量，成年人则可能会产生恐惧。无论如何，促使人类审视自身的历程，这部作品做到了。“不想重来”，意味着没有任何悔恨。“想要重来”，或许能够承认这一点就需要巨大的勇气吧。借着“重返机制”这一被虚构出的可能性，借着海崎新太的历程，观者很有可能会代入自身，思考起自身的处境。另一方面，对于长大成人后的自己与少时自己的比较，片中也提供了种种情境给观者带去了参照。无论是对严肃人生的探究，还是对明媚少时的重温，本片均以严谨的故事架构，生动的故事情节提供于了观者。无论是对于仅仅想要观看精彩故事的观者，还是对于想要收获人生感悟的人群，观看本片都是值得的。▲









『Fate/Grand Order』 Servent scanning record part Ⅷ:
You don't know the power of money side!

不氪金你真的可以变强（八）

『Fate/Grand Order』十分抱歉您的水着英灵已停机

■文/岩烧碳渣 ■责编/如月千华 ■美编/小茧

Nero Claudius
尼禄・克劳狄乌斯

职阶	Saber	HP	1880 / 11753	ATK	1574 / 9449	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚各 1Hits	2 枚各 2Hits	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
頭痛持ち B	7 回合	初期	赋予自身精神弱体耐性提升 [Lv.](3 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%
			回复自身 HP[Lv.]	500	650	800	950	1100	1250	1400	1550	1700	2000
皇帝特権 EX	7 回合	灵基再临 [1]	60% 概率赋予自身攻击力提升 [Lv.](3 回合)	22%	24.2%	26.4%	28.6%	30.8%	33%	35.2%	37.4%	39.6%	44%
			60% 概率赋予自身防御力提升 [Lv.](3 回合)	22%	24.2%	26.4%	28.6%	30.8%	33%	35.2%	37.4%	39.6%	44%
			回复自身 HP[Lv.]	1200	1420	1640	1860	2080	2300	2520	2740	2960	3400
三度、落陽を迎えても A	12 回合	灵基再临 [3]	赋予自身再起状态 3 次 [Lv.](5 回合)	300	330	360	390	420	450	480	510	540	600

职阶技能

技能名	效果
対魔力 C	自身弱体耐性提升：15%
騎乗 B	自身 Quick 性能提升：8%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
ラウス・セント・クラウディウス 童女謳う華の帝政	B	对阵宝具	Arts		1Hit
给予敌全体强力攻击 [Lv.]	600%	750%	825%	862.5%	900%
防御力下降 (1 回合)<OC 效果 UP>	20%	25%	30%	35%	40%



关于角色

前几期说到过花嫁尼禄，这次终于说到本体了。尼禄全名尼禄・克劳狄乌斯・德鲁苏斯・日耳曼尼库斯，是古罗马帝国朱里亚・克劳狄王朝的最后一任皇帝，也是古罗马乃至欧洲历史上有名的残酷暴君。他弑母、肃清元老院、迫害基督徒。但同时又热爱艺术，尼禄本人就是一个诗人、剧作者、演唱者与竖琴演奏者。他常举办盛大的竞技赛会，并亲自下场参与比赛。他早期执政还有着降低税赋、压低粮价、制定偏向平民的法律等举措。可以说历史上的尼禄是位正反两面都非常极端的皇帝。

『Fate/EXTRA』中尼禄首次作为英灵女体化加入 Fate 系列，初期因为一身红衣所以被简称为“红 Saber”，不过现在各种 Saber 遍地走，红色不止这一家，所以玩家们现在一般称其“红王”或直呼“尼禄”了。游戏中会称呼 Master 为“奏者”，把自己比喻为一件乐器。手持一把弯曲的红色大剑，这是尼禄自己锻造的，名为“原初の火”，剑身上刻有拉丁语“regnum caelorum et gehenna”，意为“天堂与地狱”，设计者是 huke。

尼禄是 FGO 里主线第二章的代表角色，在 FGO 中，尼禄原本纯粹是负面技能的“头痛”变成了拥有两项正面效果的优秀技能。大概是为了平衡或者说是不知道如何去设计，Fate 系列里首屈一指的作弊技能“皇帝特权”却变成了一个拼脸技能，实在不知道说是赚了还是亏了。

因为大人的原因，在『Fate/EXTRA』里女体化的尼禄不管面对何种性别的玩家都会大胆示爱（还原历史上尼禄男女通吃的淫荡本色），而且在续作『CCC』的结局中还会与玩家（男女皆可）举行盛大的基督教形式的婚礼，简直随性，嘛，毕竟皇帝特权……

角色解析

续航能力顶尖的 Saber。三个技能（初期只有二技能，完成幕间后追加第三个）全都是强化生存能力的，其中“皇帝特权”固定回复大量 HP，而且攻防提升效果是全游戏最高的一档，但成功率只有 60%，脸黑没加上 Buff 的情况非常常见。追加的第三技能“三度、落陽を迎えても”是目前 FGO 中最逆天的生存系技能之一。三次再起配合两个回复技能让尼禄的难缠程度惊人，在面对高难度副本的时候很适合放在队伍最后起保险作用。因为宝具是 Arts，加上本身指令卡有两张 Arts，所以很适合加入蓝卡队中发挥其逆天的生存力。宝具带有减少敌全体防御力的效果，不过只有一回合，所以比较适合放在宝具三连发的头位。

因为 Arts 卡较多，NP 效率不错，所以建议选择提升 Arts 性能的礼装以弥补较低的宝具伤害。也可以发挥尼禄回复技能较多的优势，装备提升 HP 回复量的礼装，两技能直接回满不是梦。技能优先升满“皇帝特权”，“三度落阳”无需提升。

总评

战斗力与“皇帝特权”发动成功率直接相关，生存能力全 Saber 最佳。



Arash

阿拉什

职阶	Archer	HP	1424 / 7122	ATK	1057 / 5816	罕贵度	☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚 各 1Hits	2 枚 各 2Hit	1 枚 各 3Hits	3Hits

保有技能

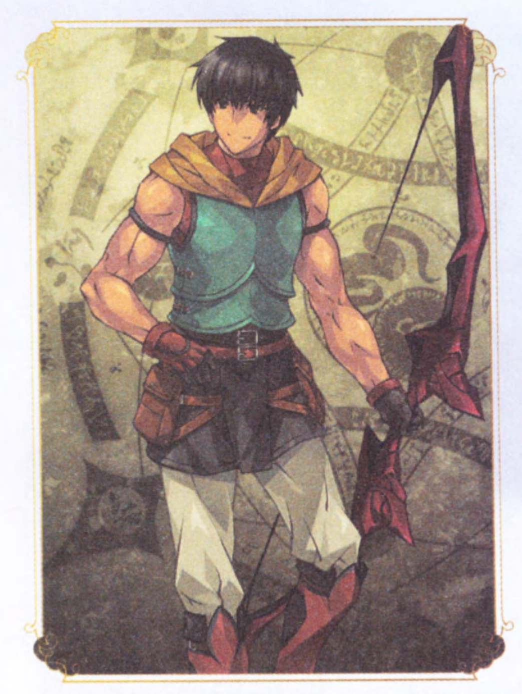
技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
頑健 EX	7 回合	初期	赋予自身防御力提升 [Lv.](3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%
			赋予自身毒耐性提升 [Lv.](3 回合)	80%	88%	96%	104%	112%	120%	128%	136%	144%	160%
千里眼 A	8 回合	灵基再临 [1]	赋予自身暴击星星产生率提升 [Lv.](3 回合)	20%	22%	24%	26%	28%	30%	32%	34%	36%	40%
弓矢作成 A	8 回合	灵基再临 [3]	自身 NP 增加 [Lv.]	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
			自身 HP 回复 [Lv.]	1000	1200	1400	1600	1800	2000	2200	2400	2600	3000

职阶技能

技能名	效果
対魔力 C	自身弱体耐性提升：15%
単独行動 C	自身暴击威力提升：6%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
ステラ 流星一条	A	对军宝具	Buster		1Hit
给予敌全体超强力攻击 [Lv.]	800%	1000%	1100%	1150%	1200%
<OC 威力 UP>	0%	200%	400%	600%	800%
赋予自身即死	500%				



关于角色

小说『Fate/Prototype 蒼銀のフラグメンツ』中首次登场的 Archer。不过由于 FGO 日服开服时小说还没详细描述到阿拉什的部分，所以对于大部分型月粉丝来说，FGO 中的阿拉什才是首次。人物原型是古代波斯传说中的大英雄。被称作西亚神代最后之王的麦努切赫尔麾下的战士，牺牲自己终结了波斯与图尔库六十年的大战。在日本以及天朝这边知名度很低，但对于中东人民来说耳熟能详。

被玩家们称为“自爆弓”，是因为阿拉什的宝具“流星一条”发动后自身会毁灭。传说中阿拉什就是依靠此射程 2500 千米的究极一箭，割裂了大地，为波斯与图兰划分出了“国境”。而作为这人所不能为的绝技代价，阿拉什也四分五裂失去了性命。这种奋身一击的壮烈身姿，很受玩家们喜爱，所以也是很多攻略视频的常客。

在 FGO 里是最低罕的 1 星英灵（无星小安是最高罕，是欧证，谁反对谁就是不客观），宝具演出跟其他英灵不一样，开场一句废话没有直接“Stella！！！”，留下骇人的伤害数字撒手人寰，简单粗暴，振奋人心。是人气最高的“低星战神”之一，特别是在主线第六章中正式登场后，拥护者众。常见表述为“自爆弓又自爆了，真没人性”、“FGO 里平均每分钟都会有无数自爆弓自爆”。

角色解析

1 星战神，宝具伤害超越大多数 5 星英灵，第六章通关后还开放了宝具强化本进一步提高倍率，不给 5 星英灵一点活路。Cost 低到队伍有空余就能挤进去，随便抽抽友情就塞满你仓库，说我白值低官方开了圣杯升等，NP 慢庄司爹给个回血加 NP 新技，清场地图炮全游戏最高伤，打完就跑不让还手，我叫阿拉什，就是这么任性。

咳咳，正经回来。作为用完即弃，一次性强力炸弹，阿拉什有着至关重要的战略作用。在 Master 换人技能通常只能用一次的情况下，阿拉什的自主退场可以很迅速地对队伍进行调整，让替补成员进场转换战术。技能一“顽强”能够增加阿拉什较低的 HP 质量，技能二比较迷，请无视。在角色强化任务中补了第三技能“弓矢作成”，满级回复 3000HP，提升 30%NP，堪称神技，让很多没有 NP 充填礼装的玩家们再也不用担心阿拉什在放宝具之前扑街了。开放了圣杯升等功能后，也有不少玩家将阿拉什提升到 80-90 这个区间，在提升 ATK 增加宝具伤害的同时也保证了其更高的生存力。

使用方式上面也说得差不多了，下面说个奇葩的。宝具附带的即死效果虽然无法以应对 Debuff 的技能消除和抵消，但可以用再起救起阿拉什，准备第二发，这就有了“一发男的第二春”战术（听起来咋就这么诡异）。一般是给阿拉什带上有再起效果的礼装，或者搭配爱丽丝菲尔的宝具使用，特别是太太的宝具能够给予再起后较高的 HP 量，让阿拉什不容易在对方回合里再次扑街，是一个较佳的选择。当然，通常方式使用的话，根据副本的不同，可以带 NP 充填系的礼装或者增加 Buster、宝具伤害的礼装。技能升级自然是优先“弓矢作成”，1 星英灵技能升级素材消耗极低，尽快点满吧。

总评

低星战神，专治队伍 Cost 不足、清场能力不足、换人调整不足各种疑难杂症。



Scathach
斯卡哈

职阶	Lancer	HP	2174 / 14825	ATK	1758 / 11375	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚 各 6Hits	1 枚各 3Hit	2 枚各 2Hits	7Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	魔境の智慧 A+	7 回合	初期	80% 概率赋予自身暴击威力提升 [Lv.](3 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
				80% 概率赋予自身星星集中提升 [Lv.](1 回合)	300%	320%	340%	360%	380%	400%	420%	440%	460%	500%
				赋予自身回避 (1 回合)										
	原初のルーン	8 回合	灵基再临 [1]	赋予己方单体 Quick 性能提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
	神殺し B	7 回合	灵基再临 [3]	赋予自身〔神性〕特攻 [Lv.](1 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%
				赋予自身〔死灵〕特攻 [Lv.](1 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 A	自身弱体耐性提升：20%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	ゲイ・ボルク・オルタナティブ 貫き穿つ死翔の槍	B+	对人宝具	Quick		1Hit
	赋予对象单体眩晕状态					
	给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	1600%	2000%	2200%	2300%	2400%
	中概率即死 <OC 概率 UP>	60%	70%	80%	90%	100%

关于角色

FGO 刚推出时备受期待的英灵之一甚至没有之一。角色原型取自库夫林的传说里汪酱的师傅，影之国的女王，『Fate/hollow ataraxia』库夫林的回忆里首次提到了她的名字，死棘枪就是她给予库夫林的。在型月的世界观设定中，影之国应该属于时间轴之外的存在，也就是正常的英灵召唤是无法召唤英灵座之外的人物的，但 FGO 里因为人理烧却的原因，影之国毁灭了，师匠才得以进入召唤范围。FGO 中师匠的个人信息里有一句“存在于二十世纪东京的某人物”指的是『Fate/Prototype』里 Lancer 的 Master 玲珑馆美沙夜。『Fate/Prototype 蒼銀のフラグメンツ』里 Lancer 曾评价美沙夜“如同斯卡哈和梅芙的融合体般”。

虽然看起来很年轻但实际因为已成为半神的原因，实际年龄已经……咳咳。本身对这些都已厌倦，只有见到值得锻炼的年轻人才会两眼放光，希望能将库夫林锻炼到能够杀死自己。

宝具“貫き穿つ死翔の槍”是斯卡哈将库夫林的死棘枪以自己使用的形态再现出来的产物。说回来当初斯卡哈传授给库夫林的枪技基本都是投技，库夫林招牌宝具“刺し穿つ死棘の槍”所用的刺击完全是库夫林生前原创的独有技能。即使是身为师傅的斯卡哈，为了到达库夫林的境界，也不得不使用两杆枪才能够勉强追上 (所以为何库夫林才 3 星？)。FGO 剧情里还出现了另一个宝具“死溢るる魔境への門”，简单来说就是开启通往影之国的大门将对象拉入魔境处死。主线第五章才正式登场，跟李书文有不少对手戏，产生了不少同人漫画以及小薄本。



角色解析

号称艾尔托莉亚之后型月又一摇钱树。师匠反复作为限定 UP 出现，迟迟不加入普通卡池，这背后一定有肮脏的 PY 交易。作为 FGO 首个 5 星 Lancer，师匠刚实装时强度的争论持续了很久，因为微妙的 NP 效率，微妙的 Q 卡 Hits 数，让不少不熟悉师匠操作方式的玩家满头问号。但现在已经没人去质疑身为“绿卡三英杰”之一的师匠的实力了，因为，师匠就是 FGO 玩家会不会玩的鉴定机。跟很多英灵使用方式完全不同，师匠要攒 NP 或者打暴击星星，依靠的都是 Hits 数高的 Buster 卡。利用首卡 Brave Chain 效果提升，ABB攒NP,QBB打星,能有奇效。



师匠招牌技能“原初のルーン”能够选择给任意角色 Q 卡增强，相当于魔力放出的提升效果，这对于缺乏优秀辅助的 Q 卡宝具英灵来说，是个强而有力的帮手。技能一“魔境の智慧”只有闪避这一效果是 100% 成功，其他都拼脸，容易被坑。技能三的特攻范围有点狭窄，只有在特定情况才会发挥出杀神的威力。

礼装选择方面如果是为了打 Boss 还是建议给师匠带上 NP 充填系礼装，如果前期小怪血够厚能够给师匠慢慢攒 NP 的话也可以带增加 Q 卡性能之类的礼装哦。技能自然是优先升满“原初のルーン”，如果要以师匠为主力打手，再点满“魔境の智慧”吧。

总评

“绿卡三英杰”，操作另类的紫发老太噗……咳咳，年轻漂亮的斯卡哈大人，别戳了……要不能用了……

Ozymandias

奥兹曼迪亚斯

职阶	Rider	HP	1881 / 12830	ATK	1850 / 11971	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚 各 1Hits	2 枚各 3Hit	1 枚各 5Hits	5Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	カリスマ B	7 回合	初期	赋予己方全体攻击力提升 [Lv.](3 回合)	9%	9.9%	10.8%	11.7%	12.6%	13.5%	14.4%	15.3%	16.2%	18%
	皇帝特権 A	8 回合	灵基再临 [1]	60% 概率赋予自身攻击力提升 [Lv.](3 回合)	20%	22%	24%	26%	28%	30%	32%	34%	36%	40%
				60% 概率赋予自身防御力提升 [Lv.](3 回合)	20%	22%	24%	26%	28%	30%	32%	34%	36%	40%
				回复自身 HP[Lv.]	1000	1200	1400	1600	1800	2000	2200	2400	2600	3000
	太陽神の加護 A	7 回合	灵基再临 [3]	己方全体 NP 增加	20%									
				赋予己方全体强化成功率提升 [Lv.](1 回合)	20%	22%	24%	26%	28%	30%	32%	34%	36%	40%

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 B	自身弱体耐性提升：17.5%
	騎乗 A+	自身 Quick 性能提升：11%
	神性 B	自身伤害加成：175

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	ラムセウム・テンティリス 光輝の大複合神殿	EX	对城宝具	Buster		5Hit
	给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	600%	800%	900%	950%	1000%
	赋予对象宝具封印状态 (1 回合)					
	赋予对象防御力下降 (3 回合)<OC 效果 UP>	20%	30%	40%	50%	60%



关于角色

角色原型是古埃及第十九朝法老拉美西斯二世，也是埃及历史上最著名的法老，对土木工程颇有研究，人称建筑王。与敌对国签订的“埃及赫梯和约”可说是历史上第一个著名的国际协定，在那个平均寿命35 岁的时代活到了 91 岁，在那个平均身高 160cm 的时代身高 180cm，生有 69 个女儿 111 个儿子。不愧是太阳王，大上一点，就是日。

之所以被称为“奥兹曼迪亚斯”与亚历山大被称为“伊斯坎达尔”的情况类似，是名称希腊化后的结果。是个广告商（误），喜欢在前代法老王们修建的建筑上刻上自己的名字，最近大概是接了〇汇的单子，自称王中王。英灵化后于『Fate/Prototype 蒼銀のフラグメンツ』里首次登场，是能与闪闪相提并论的破格等级的英灵。拥有三大宝具，每种都非常强力，但跟闪闪不一样，火腿王武艺拔群，有着不用宝具只使一柄短刀即可与三骑士抗衡的自信。在『蒼銀のフラグメンツ』里就曾以一敌三，大战 Saber、Archer 和 Lancer。个性虽然傲慢，但是对待人的方式是“一律平等的俯视”，而不会“藐视”他人，小孩缘极佳。有爱妻属性，在『蒼銀のフラグメンツ』里因为被最爱的妻子妮菲塔莉的遗物所召唤而暴怒，甚至想杀死 Master。

FGO 里于主线剧情第六章中首次实装，一些逗比表现令人印象深刻，是 FGO 子安武人配音的第三个角色，因为埃及要素，又因为攻击台词“惰弱惰弱！”跟 JOJO 里 DIO 的名台词“貧弱貧弱！”相仿，所以沦为声优梗猖獗的同人图素材。值得一提的是，FGO 里火腿王有技能“カリスマ（一般译为领导力）”，在 JOJO 格斗游戏『未来への遺産』中，影 DIO 释放肉芽的必杀技名字也叫做“カリスマ！”。

角色解析

目前综合强度最高的 Rider，技能“皇帝特権”的 Rank 虽然不及尼禄，但带来的自身强化数值依旧威猛，同时还有能够给团队带来全面增益的“领导力”。作弊技能“太陽神の加護”不仅能够给全员带来 20NP 的提升，还有最多 40% 的强化成功率上升，这个 40% 是直接加法加算的，也就是说原本 60% 成功率的“皇帝特権”将直接变成 100%，其他队友比如斯卡哈的“魔境の智慧”以及安徒生的宝具也会同样增加成功率。使用得当将获益巨大，“真是 High 到不行啊！”

宝具为“吃我大复合神殿啦！（误）”，Buster 单体并带有宝具封印和防御力下降，带给团队的增益同样拔群。因为 Rider 职阶吸星权重高，本身 Q 卡虽然只有一枚但是出星量大，配合 Brave Chain 能够打出 20 个以上的星星，自产自销也行得通，所以并不特别依靠队友，属于独挑大梁的超级战斗力。而且自身 NP 效率不错，也不需要特意带 NP 充填系礼装，选择面非常广，灵活多变，为黑贞德之后又一百搭型战斗力。技能升级比较多样化，如果素材短缺，不想考虑团队增益的话可以先升满“皇帝特権”，如果想更多强化团队整体的话当然是迅速点满“太陽神の加護”啦。什么？“领导力”？无駄无駄无駄无駄无駄无駄！

总评

WRYYYYY！



Mephistopheles 墨菲斯托费勒斯

职阶	Caster	HP	1659 / 9216	ATK	1270 / 6839	罕贵度	☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 1Hits	3 枚各 2Hit	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	呪術 A	7 回合	初期	概率减少敌单体 NP20%[Lv.]	60%	62%	64%	66%	68%	70%	72%	74%	76%	80%
	無辜の怪物 B	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身每回合获得暴击星星状态 [Lv.](3 回合)	3	4	5	5	6	6	7	8	8	9
				赋予自身防御力下降 [Lv.](3 回合)	18%									
	道化の大笑 A+	8 回合	灵基再临 [3]	赋予敌单体强化无效状态 (3 次)										
				赋予对象诅咒 [Lv.](5 回合)	550	600	650	700	750	800	850	900	950	1000

职阶技能	技能名	效果
	陣地作成 C+	自身 Arts 性能提升：7%
	道具作成 B	自身弱体赋予成功率提升：8%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	チクタク・ボム 微睡む爆弹	A+	对军宝具	Buster		1Hit
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	400%	500%	550%	575%	600%
	概率赋予诅咒	100%				
	诅咒 < OC 效果 UP>	500	1000	1500	2000	2500

关于角色

墨菲斯托费勒斯，简称墨菲斯托，可能很多接触过暴雪著名游戏『暗黑破坏神』的玩家们耳熟能详，脑海里会迅速回忆起那个看起来像团光球一般的玩家装备提供者。当然大菠萝里的墨菲斯托，跟 Fate 系列里一样，也是出自歌德的代表作『浮士德』里的恶魔墨菲斯托费勒斯。他是诱惑的恶魔，与上帝赌注浮士德博士将会堕落。他用尽一切手段，成功将浮士德引向了邪恶的道路。但是，就在他要把浮士德的灵魂推入地狱之时，浮士德的灵魂被他爱着的人所拯救了，一个悲伤的故事，sad。

FGO 里的英灵墨菲斯托是魔术师浮士德创造的人造人，但最后浮士德却被墨菲斯托背叛而死。墨菲斯托虽然表面看起来态度开朗忠心耿耿，但 Master 对于他来说只是一件用来取悦自己的玩具而已。只要 Master 露出空隙，他就会抓住空子想方设法让 Master 陷入绝望之中，所以，千万不要相信他！于主线第四章中登场，在许多活动中也表现活跃，专职卖队友。FGO 开服之前预告中就已出现，被很多玩家评价为“只看立绘就觉得声优应该是子安”的角色。事实上声优确实是子安……

顺便一提，『Fate/Apocrypha』里莫德雷德的 Master 獅子劫界離提到自己的祖先曾与“契约恶魔墨菲斯托费勒斯”有过契约，但那个契约恶魔跟这位子安恶魔没有什么关联的样子。



角色解析

通过干扰敌人来达到辅助己方目的的 Caster。技能“無辜の怪物”明明 Rank 比子安徒生的高，强化的反而是负面效果，很符合其坑爹的个性。“咒术”虽不及“吸血”但技能升高后成功率很高，比较值得依赖。在角色强化副本出现后增加的新技能“道化の大笑”是最有价值的，能够给予敌人三次强化无效的 Debuff，这对于那些喜欢死命叠强化 Buff 的 Boss 来说非常有效，比如石巨人奇美拉这些叠完 Buff 一招毙命的神经病。而且，这个强化无效不仅是无效一次强化效果，而是无效掉整个技能，也就是说如果该技能还带有别的效果的话也会一并取消掉。所以，当墨菲斯托作为敌人出现时……是非常恶心的一件事 Orz



宝具“微睡む爆弹”可能捏他自中世纪的真实人物浮士德的死因，身为炼金术师的浮士德在一次炼金事故中爆炸身亡的典故。在主线第四章通关后宝具得到强化，宝具伤害在 3 星以下 Caster 中属高水平。如果没有优秀的全体宝具 Caster，墨菲斯托还是值得玩家投资的。

因为身为 Caster 的关系有三枚 Arts 所以墨菲斯托跟一些同样三枚 Arts、宝具 Buster 的英灵们相性不错，比如马尔达或者英灵卫宫。因为 NP 效率不错，所以可以带上增加宝具伤害或者其他增益效果的礼装。技能升级根据不同需求可以选择“無辜の怪物”（供星）和“咒术”（控制），“道化の大笑”升级只增加诅咒伤害量，不追求叠诅咒伤害的玩家可以无视。

总评

妨碍型 Caster，有一定的输出能力，缺少术光炮或者子安厨可练。

Scathach

斯卡哈

职阶	Assassin	HP	1786 / 11168	ATK	1508 / 9049	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 3Hit	1 枚各 3Hit	3 枚各 3Hits	5Hits

保有技能

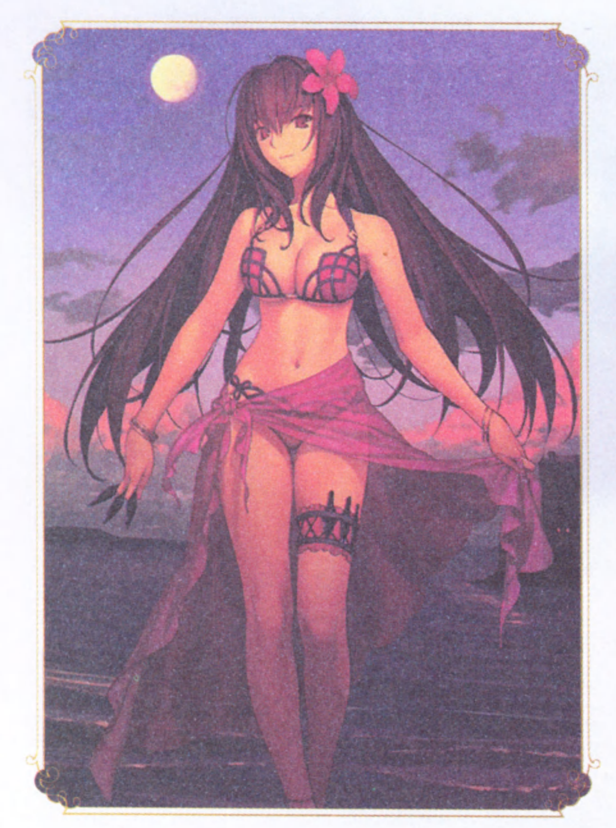
技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
ビーチクライシス A+	8 回合	初期	赋予自身目标集中状态 [Lv.](1 回合)	100%	120%	140%	160%	180%	200%	220%	240%	260%	300%
			赋予自身暴击威力提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
原初のルーン（海）A	8 回合	灵基再临 [1]	己方单体 HP 回复 [Lv.]	1000	1200	1400	1600	1800	2000	2200	2400	2600	3000
			赋予对象伤害减免状态 [Lv.](1 回合)	500	550	600	650	700	750	800	850	900	1000
真夏のあやまち C	8 回合	灵基再临 [3]	赋予自身无敌贯通状态 [Lv.](1 回合)										
			赋予自身 Quick 性能提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%

职阶技能

技能名	效果
気配遮断 E	自身暴击星星产生率提升：2%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
ゲイ・ボルク・オルタナティブ 蹴り穿つ死翔の槍	B	对人 / 对军宝具	Quick		5Hits
给予敌全体强力攻击 [Lv.]	600%	800%	900%	950%	1000%
对象概率即死 < OC 概率 UP>	30%	40%	50%	60%	70%



关于角色

夏天！海边！泳装！庄司大良心！水着师匠点击就送啦！

当然不可能那么简单，广大玩家等待已久的水着活动终于到来，水着师匠过了这村就没这店，获取难度比之前的活动赠送英灵相比稍微麻烦了一点也是大家能够接受的。虽然与平时的斯卡哈性格一样比较冷淡，但穿上泳装的斯卡哈还是稍微有了那么一点兴致，明明已经是 BBA 了怎么还……穿上泳装的师匠果然年轻又漂亮呢！哈哈哈哈好了师匠枪尖快刺到心脏了放松点吧，咳（吐血）。

职阶变为了 Assassin，攻击方式也不再只用枪作为武器了。剑、弓、枪甚至三截棍轮番上阵，据本人所述大概都是用跟死棘枪一样的素材所制成的。宝具“蹴り穿つ死翔の槍”攻击方式变成了将死棘枪踢出去攻击，虽然看起来比较秀逗，但库夫林传说中就有库夫林将死棘枪投掷使用时，其锯齿部分会分为 30 道锋锐贯穿敌人，无论是铠甲或盾牌都无法抵挡的描述。这才是死棘枪最原始的使用方式。

泳装师匠有着独特的魅力，能够吸引大众的目光，即使她只是在漫步，海边就会有呈现混沌状况的危险，所以角色技能也多了一个“目标集中”的技能“ビーチクライシス（海滨危机）”。这技能编造理由，必须点赞呀！

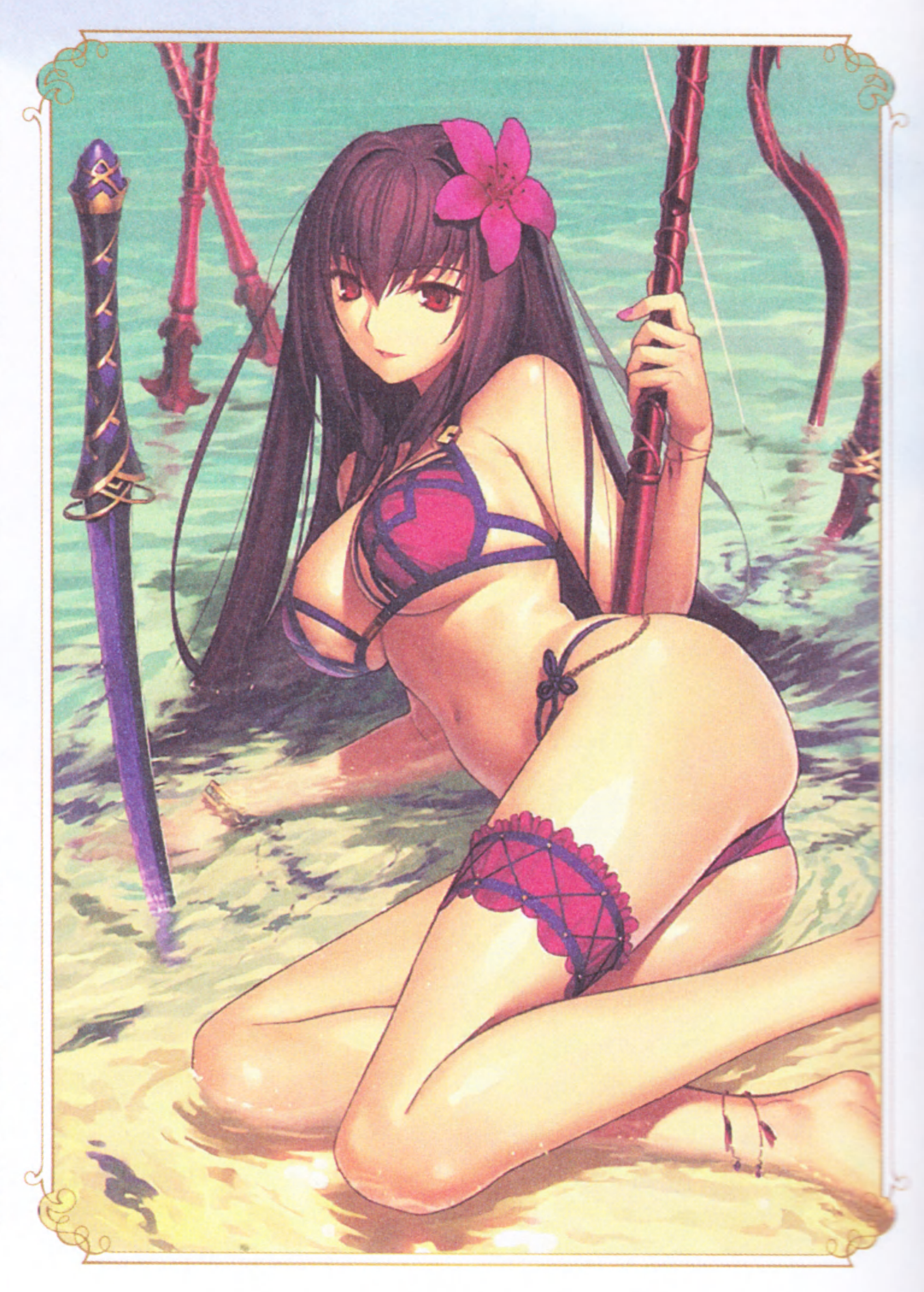
角色解析

首位 Q 卡全体宝具的 Assassin，有着“真夏のあやまち”带来的 Q 卡性能提升和无敌贯穿特性，伤害有足够的保证。同时又有着 BAQQQ 配卡带来的三 Q 卡搭配，宝具 Quick Brave Chain 能够带来可观的暴击星星。宝具虽然附有即死效果，但概率太低几乎可以无视。水着师匠的特殊性还在于上面所述的“ビーチクライシス（海滨危机）”赋予的“目标集中”状态，虽然只有 1 回合，但同时还附有暴击伤害提升的效果，所以这暴击是对海边路人的眼暴击的吧。“原初のルーン（海）”能够给队友回复 HP，并附带 1 回合伤害减少，配合“海滨危机”能够很好地援护队友。因为这些特性，让水着师匠成为又能当打手又能辅助的存在，应用范畴空前广泛。不过优秀的技能却有着较长的冷却时间，这也成了水着师匠最大的弊端。在几乎没有第二次使用机会的情况下，什么时候开启什么技能，就成了考验玩家操作的一大重点。

因为 Q 卡为主的原因，所以搭配“绿卡三英杰”加入队伍能获得极好的加成，礼装也一般是带强化 Q 卡性能或者增加 NP 效率的，以增加宝具和暴击效果。技能升级都是优先点满“真夏のあやまち”增加各方面的伤害，来加快各副本的通关速度。

总评

美好的东西都是免费的，比如阳光、空气、以及水着紫发老太￥！#￥！@￥#￥#@%#@￥。



Kiyohime
清姬

职阶	Berserker	HP	1649 / 9166	ATK	1233 / 6644	罕贵度	☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	3 枚各 1Hits	1 枚各 1Hit	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
変化 C	7 回合	初期	赋予自身防御力上升 [Lv.](3 回合)	16%	16.8%	17.6%	18.4%	19.2%	20%	20.8%	21.6%	22.4%	24%
ストーキング B	7 回合	灵基再临 [1]	赋予敌单体防御力下降 [Lv.](3 回合)	12%	13.2%	14.4%	15.6%	16.8%	18%	19.2%	20.4%	21.6%	24%
			对象攻击力上升 (3 回合)	20%									
焰色の接吻 A	7 回合	灵基再临 [3]	解除自身弱体状态										
			赋予自身 Buster 性能上升 [Lv.](1 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%

职阶技能

技能名	效果
狂化 EX	自身 Buster 性能提升：12%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
てんしんかしょうざんまい 転身火生三昧	EX	对人宝具	Buster		3Hit
给予敌全体强力攻击 [Lv.]	300%	400%	450%	475%	500%
概率赋予眩晕 < OC 概率 UP>	50%	57.5%	65%	72.5%	80%
赋予灼烧 (10 回合)< OC 效果 UP>	500	600	700	800	900

关于角色

爱着，喜欢着，爱着，那么喜欢着，被背叛了，伤心，伤心，伤心伤心伤心，恨啊恨啊恨啊恨啊恨恨恨恨恨恨恨恨恨恨恨恨恨恨恨恨恨恨恨恨恨恨恨恨恨恨恨恨恨恨恨——所以就烧死杀掉了。

想必很多一开始冲着清姬卡面去的玩家看到人物介绍栏这么一大段话都会被吓到那么一下吧，笔者反正是心脏骤停了那么一会（哦，在这停顿）。作为日本史上首位病娇人物，清姬对安珍的爱太沉重，已经到了"笑什么笑，你也是安珍"的地步，跟某歌剧魅影、某女神以及某神祖同一路数。她跟安珍的故事诸位可以去看『清姫伝説』了解，因为是传说的关系所以在不同的典籍上记载的内容不一样，矛盾点也很多，这里就不展开说了。主线剧情就是安珍个和尚仗着自己美形拔屌无情编谎话骗了清姬跑路后被发怒的清姬变蛇烧死在大钟里，然后"第三部 · 完"（好像有什么梗串戏了）。

在 Fate 里的清姬最早其实在『EXTRA』里就已经被玉藻前作为网友提到，FGO 开服前的愚人节推特活动就已经公布了角色形象，算是最早一批公开的英灵了吧。对安珍的爱丧心病狂，所以有着"狂化 EX"的职阶技能。平时虽然能够正常对话，安稳的时候还是个气质端庄又擅长料理的贤良妻子，但对说谎这个概念非常敏感，稍有不慎，各位玩家小心玩火自焚哦。

当然，最主要的问题是……根据蘑菇在竹帚日记里的说法，型月世界观里的安珍他……他是个 Gay 啊！（星云大师："给"是人间佛教的核心）



角色解析

作为一个 Berserker，清姬白值 ATK 并不高，好在有"狂化 EX"的加成在，让她的 Buster 卡和宝具威力保持在水准线以内。通过角色强化副本获得的第三技能"焔色の接吻"让清姬的瞬间输出迈入一流英灵的档次。而且清姬虽然只有一枚 Arts 指令卡，但 NP 增加量足够大，Q 卡强化为 2Hit 之后还成为了 Q 卡和 EX 攻击 NP 获取量最高的 B 阶。所以只要能扛住，释放宝具并不是特别难的事情。宝具"転身火生三昧"带有低概率的眩晕效果，如果想提升概率，可以将清姬的宝具放在三连宝具的第三顺位释放哦。宝具还带有长达 10 回合的灼烧伤害，虽然伤害不高，但对那种慢慢打的 Boss 可能会有不错的伤害总量，虽然用途不广就是了。入手难度低是清姬一大优势，因其本身是第一章主线通关赠送英灵，所以几乎所有玩家人手一张，可能还是很多玩家手上第一位 B 阶英灵。



好话说了一堆，清姬最大的问题在于其生存能力欠佳。初期技能"变化"看似提升了防御力，但数值较低，开了技能依旧脆。第二技能"跟踪狂"还能帮对象加攻，十分考验玩家使用时机的判断。但相对的可能因为一些隐藏数值的影响，防御力降低的赋予成功率很高，适合在一波爆发时使用。

因为 NP 效率优秀，所以在众多 B 阶中清姬可算是不太依赖 NP 充填系礼装的了。可以选择增加 Buster 性能或者宝具威力的礼装来强化她的输出，或者带增加防御力或者带再起的礼装增加生存力。技能当然优先点满"焰色の接吻"，如果想当主力输出留场战斗的话再点满"变化"。

总评

清场优秀光炮，拼脸控场值得一试。

二次元萌系实用APP大盘点

■ 文 / 鉴 X 师 windchaos ■ 责编 / 稗田、如月千华 ■ 美编 / 三白

上一期给大家介绍了不少萌系实用的 APP，不知道各位是否还满意。如果觉得上一期介绍的萌系 APP 还不过瘾的话，这一期又为大家盘点了一些个人觉得十分实用的萌系 APP，相信对读者来说无论是居家还是旅行都能够有所帮助。





先从圣地巡礼的 APP 开始介绍起，上一期为大家介绍了一款名为 NIJITABI 的圣地巡礼 APP，而这期先给大家介绍另一款名叫『舞台めぐり』的也是圣地巡礼用 APP。各位在去日本圣地巡礼的过程中是否遇到过找一个作品的名场景很麻烦，要反复对比动画截图的情况？只要下载了『舞台めぐり』这些问题都迎刃而解。APP 上不但用地图标注了详细的地点，就连原作中的截图都直接给出了，对于喜欢圣地巡礼的观众来说实在是十分方便。

第一次注册的时候用户可以选择自己感兴趣的作品，然后在首页上可以很直观地看到目前自己圣地巡礼的进度。『舞台めぐり』另一大优势在于通过使用 AR 技术，让用户在圣地巡礼拍照的时候可以将虚拟的角色形象一起拍摄进镜头之中，还不时推出一些期间限定的 AR 角色。同时，也经常与官方合作推出根据 APP 的路线集纪念章兑换奖品之类的活动。不少知名的作品都与这款 APP 有过联动，对于去日本旅游的动漫爱好者来说可以说是必装的一个 APP。



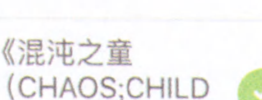
好きな作品を選んでください。



《飞翔的魔女》

《我的青春恋爱喜剧果然有问题》

《混沌之童（CHAOS;CHILD）》









7 月新番中很多观众都很纳闷为什么『ReLife』这么快就播完了，其实是与接下来要介绍的这款名为『Comico』的 APP 有关。『Comico』是一个日本在线连载漫画与小说的 APP，『ReLife』就是在这上面最著名的连载作品之一。而在『Comico』上面可以不用等电视台周播一口气就能把『ReLife』动画看完，所以也有人吐槽说『Comico』为了推广自己的 APP 于是拍了个动画。

功能上面『Comico』与我们熟悉的一些在线漫画与小说阅读的 APP 并无二致，大致扫了一眼除了『ReLife』之外值得一看的优秀作品还不算很多，可以说是帮助那些不能上杂志的漫画家们的一个平台吧。除了免费阅读的连载之外，也有部分收费的连载作品。对这款 APP 有兴趣的读者可以移步官网上进行下载。













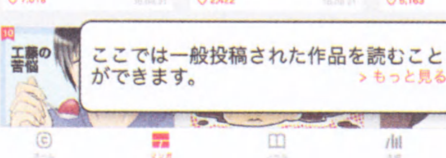
















『历物语』的动画相信大家都看过了，那么『历物语』的官方 APP 大家下载了没有？既然叫『历物语』APP，那自然有挂历功能，打开 APP 即可当挂历用，并且每天登陆都能听到不同的角色语音。除了角色语音外，在『历物语』上只要注册登陆 ANIPLEX+ 的账号就能完整观看『历物语』的动画。同时还有各种物语系列动画的最新 PV，以及声优访谈视频可供观看。总体来说是一个很粉丝向的 APP，物语系列的粉丝可在官网上进行下载。







想成为声优吗？那再来介绍一款和成为声优有关的APP。『SAY-U』就是这样一款能够让人实现声优梦想的APP。不过在『SAY-U』中用户并非是为动画进行配音，而是为网络漫画进行配音，制作成有声的网络漫画（也就是一般所说的V-COMIC）。

在『SAY-U』中提供了各式各样风格的网络漫画，从偶像、战队、空想科学到恶搞都有，在配音过程中用户只需根据APP给出的台本以及时间轴进行练习，最后为这些漫画配上自己的声音。除了自己一个人配音之外，还可以选择与『SAY-U』上的其它用户进行“公演”，所谓公演当然就是共同配音啦，听着和别的朋友一起配音出来的网络有声漫画，实在是一件十分有乐趣的事情。为了开拓中国市场，『SAY-U』的APP也有繁体中文版，无论是安卓还是苹果的用户都可以在官网上下载到这款APP体验一下充当声优的乐趣。







介绍完当声优的APP，再来介绍一个当漫画家的APP吧。怎么觉得这期给大家介绍的APP的方向越来越奇怪了～这款名为『Plamie』的APP是一款绘画教学类的APP，这款APP从2014年上线至今，就不断更新着各类绘画的教学视频，包括人物从头发、手、表情到眼睛的各种画法，以及天空、浴衣等各种各样背景和服装的画法。教程主要是以各类视频为主，请来各种绘师一边录制作画视频一边讲解，根据不同的水平APP给出了不同的课程，比如从初级到上级的话一共有13堂课。不过由于都是日文的讲解，使用这APP的话需要一定的日语水平。此外，除了免费的课程视频教学之外，还会定期推出一些收费的课程，由各位知名的画师进行教学用户可以选择付费进行听课。这款APP也是iOS和安卓版都有，各位可以在官网上进行下载。

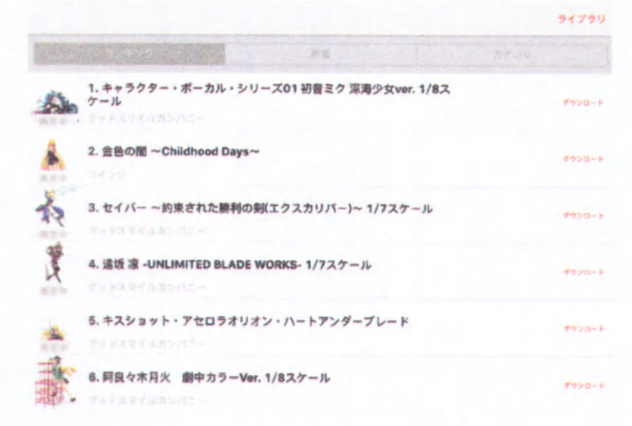


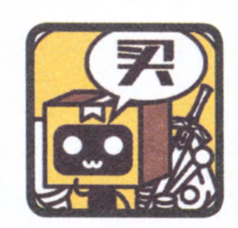




接下来再来介绍两款买买买相关的APP，首先来介绍的这款APP名字有点长叫『フィギュアが360°みれる フィギュコレ』翻成中文大概是叫『360°看手办 手办collection』。那这款360°看手办的的APP顾名思义能够让用户360°在手机上观看手办。用户可以选择各类经典的或是即将发售的手办进行图像下载，下载之后用户可以通过滑动手机屏幕左右旋转手办，对手办进行360°的观看。不过能做到的只有左右旋转，没有办法上下旋转，所以想通过这款APP研究手办胖次颜色的只好残念了……好在这个APP上有直接的购买功能，想要研究手办胖次颜色的话可以直接一键购买把手办带回家。不过可惜这款APP只有iOS版，感兴趣的读者可以通过日区的APP STORE地址下载。









介绍完了手办类的APP，接下来要介绍的是一款二手宅物拍卖类的APP。虽然笔者对于别人用过的破鞋宅物没什么性趣，不过看了下价格还真的挺值得每天上去逛一逛的。这款名叫『荟玩』的APP就是一款国人开发的二手宅物的跳蚤市场。既然是二手宅物的跳蚤市场，各式各样的宅物都有，每次打开『荟玩』这APP总觉得涨了很多姿势，看到了各种以前没见过的官方周边。













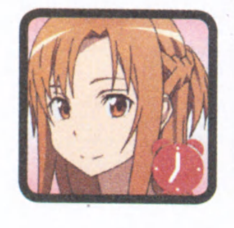
每次浏览主页固然发掘各式各样宅物固然有意思，用户也可以订阅漫画、BD、游戏、书籍、周边、手办、演出、服装等各式各样的分类，只在首页上显示自己关注的类型的商品。除了一口价的商品之外，『荟玩』还提供了拍卖的功能，不少很有意思的宅物都从 1 元起拍，因为现在安装这 APP 的用户还不多所以最终的成拍价格你懂的……所以推荐趁现在用户还不多的时候低价多去淘一些自己感兴趣的周边把。

除了买买买的功能外，『荟玩』还有晒的功能，不过比起买买买晒的功能目前使用的用户并不多。当然用户除了购买以外，可以成为卖家卖掉自己的二手周边，不过在交易之前先需要通过实名的验证，不过有了实名验证的话对于这样一个交易平台来说也能稍微放心一些。作为国内少有的二手宅物交易平台，『荟玩』还是有安装一个的必要，不过和日本二手市场十分健全的体制相比，总觉得国内这条路还有很多要完善的地方。







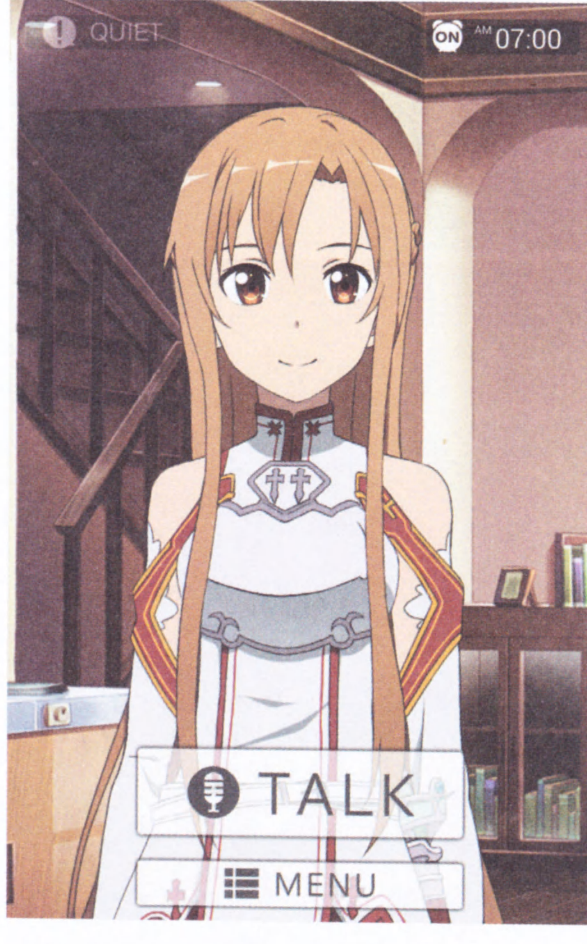




写了这么多发现这期都没介绍什么桌面型的应用，那就在最后补一个安卓的桌面型 APP『唤醒少女亚丝娜』，简单的说就算带亚丝娜语音和界面的安卓上的一个伪 SIRI 系统吧。主要功能还是闹铃为主，只要设定了时间的话亚丝娜每天就会叫你起床。通过搭载最新的声音合成系统，还能让亚丝娜来叫你的名字，实在是一种享受。

『唤醒少女亚丝娜』中亚丝娜的表情也十分丰富，有一种栩栩如生好像真的有了一个老婆的感觉。对话方面，点击亚丝娜的话亚丝娜会跟你聊一些关于目前的时间、天气，甚至是出门穿着打扮建议之类的，并且用户可以通过语音和亚丝娜进行聊天。不过和微软的 SIRI 相比，『唤醒少女亚丝娜』中能识别的语音不多，主要是问时间、设定闹铃什么的，比较有意思的是还可以通过语音和亚丝娜聊关于星座运势





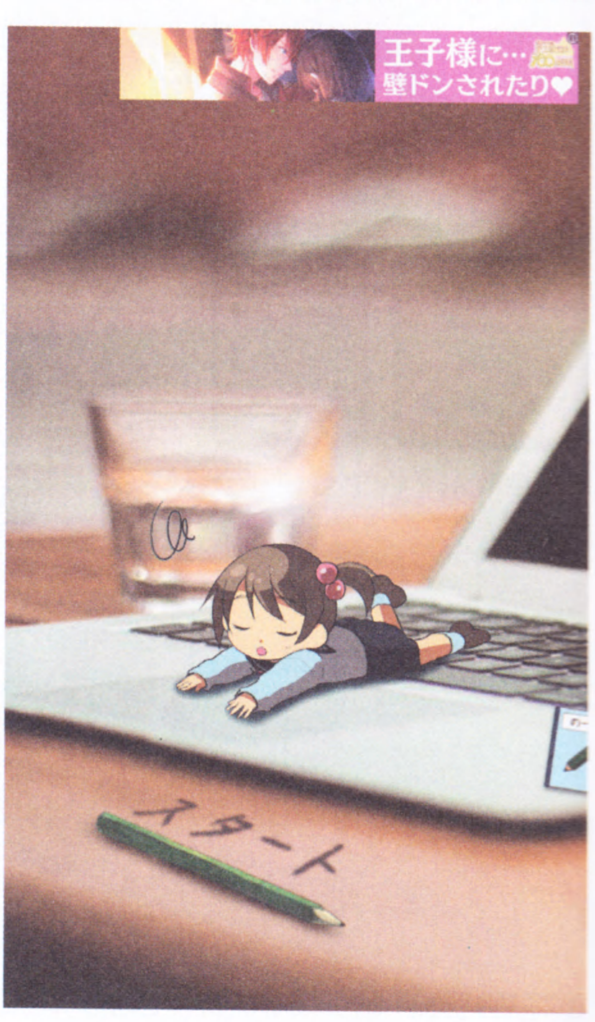
的话题。都是些比较基本的日语，稍有点日语水平的用户相信都可以和亚丝娜顺利的聊天。目前这款 APP 下载量已经突破了 40W，亚丝娜的老公们赶紧去官网下载吧。





本期也给大家介绍了不少有趣的 APP，最后再来介绍一款十分蛋疼的 APP，这款名叫『Mio ～ 45 Minutes in – 15 minutes out ～』的 APP 并不是让你 45 分钟进去 15 分钟出来 XD。相信大家都一定听说过番茄工作法吧，就是工作 45 分钟休息 15 分钟，而『Mio』就是这样一款强制让你工作 45 分钟的 APP。使用方法很简单，点开 APP 之后点击 START，然后开始 45 分钟的计时，一旦没有达到 45 分钟就触碰手机的话就会显示失败时间归零，是不是一款十分实（dan）用（teng）的 APP 呢，对于那些完全离不开手机的用户来说也算是一种强制的手段吧。不过这 APP 只有 iOS 版，安卓用户逃过一劫。





这期的二次元萌系 APP 就暂时介绍到这里，不知各位是否找到自己心仪的 APP 了呢？▲


新刊好評販售中！
sakakiworks.taobao.com
20位登场少女的角色设定
+
22P插画+20P设定
+
3个武装高校阵营
Nerium
OLEANDER
Sakaki. Workshop



#恋姬物语
-MUSIC VIDEO-
出自 | 初音未来原创音乐专辑《梦境之森》 主演 | 米库喵 参演 | 瓴子、吉门、汪仔 导演分镜 | 米库喵 摄像 | 汪仔 和服着付 | 瓴子
出品 | 初心社 作词作曲演唱 | 米库喵 编曲 | 汪仔 歌词编译 | nataku 录音 | EMSIC(吉门) 混音 | 南酱 摄影场地 | 神奇会馆
MV场地 | 神奇会馆、北京双秀公园、北京富国海底世界
Original Music Artwork Book「もんじんず森」 / For the Song「恋姬物语」
Copyright © 2010-2016 Hatsune Heart Harmony. All Rights Reserved.
米库喵
Mikunya
CD内附本曲MV先行版 敬请欣赏
恋姬物語
夢境之もんじんず
初音ミク オリジナル同人音楽アルバム
森 せん
HATSUNE
HEART
HARMONY
初心社

En-Sof



于是，在末世之后
我跟她踏上了
那片对于我们来说
完全崭新的大地

杞人忧天的幻想异国旅行ADV

Aquabianca

Vorbei sind die Kinderspiele, und alles rollt vorbei, das Geld und die Welt und die Zeiten, und Glauben und Lieb' und Treu'

2017年发售预定

作品信息

名称: Aquabianca
类型: 杞人忧天的幻想异国旅行ADV
剧本: 匣中猫
原画: 四夕、爱礼斯
社团: Psalmoi - 诗歌 -

作品简介

在现公元纪年的末世过了很久很久以后……
二次公元后的一九七年，拜恩国的王子费利与其贴身女仆海伦娜踏上了前往洛尔国的路途。此行不仅是为了履行费利在儿时与洛尔国的公主丝诺定下的婚约，更是为了借此解决拜恩国的能源危机。但是——
“如果不想这么快就成为「大人」的话，那就当这是一场奇怪的旅行吧？”
明明本应是王子救国记，却变成了一场似乎只是单纯杞人忧天的异国旅行。



·扫码关注微博·

二次元狂热官方旗舰店

周边天天特价·毛绒公仔系列

舰队收藏

"珍兽府" 名物

海豹岛风



价格：60元（大海豹）
狂热价：57元
价格：30元（小海豹）
狂热价：28.5元

ヲ酱多功能毛绒玩具

价格：150元
狂热价：135元



深海猫舰战

价格：36元
狂热价：34.2元

省 1.8元

F4F 野猫

F6F 地狱猫



初版连装炮酱
价格：79元
狂热价：75.05元

中破版连装炮酱
价格：79元
狂热价：75.05元

中破版连装炮君
价格：79元
狂热价：75.05元

入渠版连装炮酱
价格：79元
狂热价：75.05元

迷你连装炮酱
价格：45.00元
狂热价：42.75元



北方酱抱枕



价格：129元
狂热价：116.1元

『Lovelive!』

南小鸟大抱枕

价格：129元
狂热价：116.1元



『请问您今天要来点兔子吗？』

提比兔子

价格：28元



* 本页宝贝用手机淘宝 APP 扫描二维码即可购买!

现已制作开始

SAMPLE

萌氏防务系列

——即将回归

二次元狂热 TWO DIMENSIONS MANIA 94

微博：http://e.weibo.com/2dmania
信箱：jedi1iao@163.com

封底故事
『Feder』



光盘定价 25
非卖品